اللعب التربوي للأطفال

المقومات النظرية والتطبيقية

تأليف

أستاذ دكتور / ليلي عبد العزيز زهران
أستاذ البرامج المتفرغ بكلية التربية
الرياضية للبنين ـ جامعة حلوان

دكتور/ عاصم صابر راشد
أ.م.بقسم المناهج وطرق التدريس
كلية التربية الرياضية ـ جامعة أسيوط

الناشر

دار زهران
للنشر والتوزيع

الناشر
دار زهران للنشر والتوزيع
٨ ش السيد جوهر - حسن الأكبر - عابدين القاهرة
ت : ٣٩٠١٣٥١



إهداء

- إلى طالبات كليات (التربية ،والتربية الرياضية، ورياض الأطفال) اللائى يعقد عليهن الأمل فى التواصل مع فلذات الأكباد لينطلقن بهم من عالم اللعب إلى عالم التعلم من خلال اللعب والحركة.
- إلى القائمين على إعداد مناهج رياض الأطفال، ومعلمات رياض الأطفال، والمهتمين بتربية النشء والطفولة من العاملين بالأندية ومراكز الشباب والمراكز الترويحية بالشركات والمدن السياحية.
- إلى كل مؤمن بأن العالم يسير للأمام على أقدام الأطفال، ودور الكبار فى هذا العالم هو بناء وتمهيد الطريق الذي تسير عليه أقدام الصغار.
- إلى الأبناء والأحفاد الذين يمثلون أمل المستقبل وطاقة النور التى تبعث فينا الأمل فى التقدم والتطور.

المؤلفان

أ.د/ ليلى عبد العزيز زهران   أ.م.د/ عاصم صابر



تقـديم

أشارت كثير من المراجع النظرية إلي أهمية اللعب، ونحن نؤكد إلــي أهميــة وضع ألعاب الطفل بطريقة منظمة وموظفة لتحقيق أهــداف محــددة فــي شــتي مستوياتها وأشكالها لإتاحة الفرصة أمام الطفل للنمو الجسمي الحس حركي والتحفز للتفاعل الاجتماعي الذي يزيد من حصيلته اللغويــة ويعــزز ســلوكياته الحميــدة المستمدة من عادات وقيم المجتمع وينمي المهارات والمفــاهيم المختلفــة اللغويــة والكتابية والعلمية. فاللعب هو المدرسة الحقيقية لتعليم وتعلم الأطفال، ولهذا أصبح من الوسائل الهامة التي يجب استغلالها في عملية تربية وتعليم الأطفال فضلاً عــن الفوائد التي تعود على الطفل كنتيجة طبيعية للاندماج في اللعب وممارسة الأنشطة الحركية.

ويسعدنا هنا أن نصدر كتاباً جديداً في الألعاب، والسؤال الذي يطرح نفســه؛ هل هذا شيء ضروري؟ هذه أحد الأسئلة الأساسية التي تطرحها عملية حشد هــذه المجموعة المتنوعة من الألعاب. والإجابة: أن محاولات جمع الألعاب بدأت منــذ فترة ليست بالبعيدة وليست في وقت واحد في كل بلدان العالم، ومنذ ذلك الوقت بدأ الاهتمام الشديد بهذا الموضوع ومحاولة إضافة الجديد إليه على الدوام. ومع كثــرة ما ألف في هذا الموضوع إلا أنه كان من الواضح أنه موجــه بصــورة أساســية لأطفال المدرسة ومجموعات الأطفال الناشئين والبالغين في أوقات خاصة ومحددة في الحياة اليومية داخل الحياة المدرسية والتعليمية أو في إطار الحياة العادية كمــا يحدث في الاحتفالات والمناسبات القومية والدينية وأعياد المــيلاد أو فــي أوقــات الفراغ في المنازل أو في الشوارع.

وقد بدا لنا أنه من الضروري وجود مجموعة مختــارة مــن الألعــاب التــي تستطيع أن تثبت صلاحيتها في الروضة والمدرسة. والهدف الأساسي من ذلك هو إيجاد نوعية من الألعاب يمكن الاستفادة منها بقدر الإمكان فــي بــرامج التربيــة الحركية للأطفال بالروضة وفي دروس التربية الرياضية بالمدرسة، وممارستها في

أماكن مختلفة كالفصول الدراسية وقاعات الاحتفالات والصالات وكذلك في أوقات مختلفة كأوقات اللعب العادية واحتفالات الفصول أو في أوقات الراحة، وأيضاً في أوقات الفراغ.

وبالنسبة لنا لم يكن الموضوع، مجرد جمع عدد من الألعاب وابتكار أخـــري، ومن ثم وجدنا أمامنا سؤال يطرح نفسه: ما هي الجرعـــة الكافيـــة مـــن الألعـــاب لبرنامج تربية حركية بالروضة؟

وهل تختلف عن تلك الألعاب المطلوبة لبرنامج للعب لمرحلة أخرى؟ ومن هنا كان يجب التركيز على ثلاث جوانب رئيسية هي؛

الجانب الأول: إعطاء أمثلة أساسية للألعاب يمكن أن تعطي صورة لما يمكن أن تحمله هذه الألعاب من انطباعات في النفس لإستثارة الرغبة الشديدة في ممارســـة اللعب حسب المكان والظروف المتاحة، فالهدف في هذا الجانب هو التركيز علـــى اللعب في حد ذاته.

الجانب الثاني: تقسيم الألعاب حسب مجموعات ثابتة وهي الإحساس، والإدراك، والحركة، والتفكير. ومراعاة إنه من الخطأ أن يكون الهدف الأساسي للعبـــة فـــي مجملها يدور حول المعني العام للعب.

الجانب الثالث: محاولة عرض الألعاب حسب الهدف منهـــا وكـــذلك الأفكـــار المصاحبة لهذه اللعبة، ومحاولة إيجاد نوع من التنافس الجماعي الذي يبدو في شكل أفكارآ للعب لكل مجموعة.

كما أن المراجع التي تم الإطلاع عليها والتي تناولت الألعاب وجمـــع بعـــض منها وفرت الأسس اللازمة لهذا الموضوع، ولكن لثبات هذه الألعاب بدون تطـــور في أهدافها ومضمونها لم نجد أمامنا إلا أن نحاول هنا إعادة معالجة هذه الألعـــاب مرة أخري وتكملة ما يحتاج منهاإلي تكملة عن طريق الابتكـــار وســـيتم عـــرض الألعاب في هذا الكتاب بأفكار اللعب ومجموعة من الملاحظات والتعليمات والتنوع في طرق تنفيذها.

وسؤالنا الآن: ما الهدف من جمع الألعاب في هذا الكتاب ؟

وإن كان الهدف الأساسي لهذه الألعاب هو اللعب ذاته، إلا أن اللعب كعملية متعددة الجوانب لا بد وأن تخرج كل ما في جعبة الطفل المنفذ للعبة من إمكانيات وطاقات مع المحافظة على عنصر التشويق والرغبة في الاستمرار في اللعب، فاللعب وسيلة للتفاهم بين الأطفال. ولذا ينبغي على القائمين على التدريب – كمعلمة الروضة أو المشرفين – بذل كل ما في وسعهم للتوجيه والإرشاد وإشراك الأطفال في اختيار نوع ودرجة صعوبة اللعبة،وإعطاء الطفل الحق في اختيار من يشاركه اللعبة، ومعرفة الألعاب الأكثر مناسبة لمجموعة معينة من خلال ملاحظة إحساس الأطفال المنفذين قبل وأثناء وبعد اللعب، وإقصاء أولئك الذين يميلون إلي إفساد اللعب على الآخرين .

<u>والسؤال الآن:</u> لماذا نقدم الألعاب في هذا الكتاب مصنفة في مجموعات تتضمن الإحساس، والإدراك، والحركة، والتفكير؟

أن مصطلح اللعب لدي البعض يدل على نظرة واسعة غير محددة، فهو يعتبر العمود الفقري للحضارة، والشعر والزجل، والفن والتشكيل والفلسفة، بل وكل جوانب الحضارة ما كان لها أن تتطور وتتمو بدون اللعب والرياضة ومن هؤلاء الكاتب الألماني (Johan Huizinga) ١٩٥٦، والمفكر (Homo Sapiens) والعالم (Homo Faber) ما كانا ليظهرا بدون اللاعب (Homo Ludend) ونعتقد أن هذه النظرة شجعتنا كثيراً للبدء في هذا الكتاب وللاستفادة بقدر المستطاع من الدراسات السابقة وبخاصة الألمانية والكتابات النظرية للاستفادة بصورة كبيرة في عملية تقديم اللعب والوصول بالألعاب إلي تقسيم يمكن للطفل أن ينمي مهاراته ومفاهيمه من خلال الاندماج مع أقرانه والتفاعل معهم في اللعب. ومن هذه المراجع ما قام به (Roger Caillois) ١٩٨٢ في دراسة تحت عنوان الألعاب والبشر والتي رأي فيها تقسيم الألعاب إلي أربعة مجموعات رئيسيه تضمنت المجموعة الأولي المصارعة والمسابقات فالمرء يلعب كرة القدم وقد يلعب بلياردو أو

شطرنج، وتضمنت المجموعة الثانية الحظ ورمية الحظ والفُرص فالمرء يلعب الروليت أو اليانصيب، والمجموعة الثالثة تضمنت لبس الأقنعة والتخفي والتمثيل ومنها على سبيل المثال القراصنة وهاملت ونيرون، وجاءت المجموعة الرابعة متضمنة القفز بالمظلة بهدف أن يخرج المرء من نفسه ومن جسده الخوف والقلق ويندفع في نوع من المخاطرة. وقد أكمل (Roger Caillios) تقسيمه للألعاب زيادة في التفريق بينها حيث قسم كل مجموعة من المجموعات الأربعة السالفة الذكر إلي قسمين أساسيين، وذكر لكل منهما الألعاب التي تخصه.

وهنا اخترنا الألعاب التي تؤدي في مجموعات وابتعدنا إلي حد ما عن الألعاب الخاصة بالأنشطة الفردية، كما أن الألعاب التي تم اختيارها والتي تم التركيز عليها في هذا الكتاب هي التي تعتمد على اللعب لذاته خالياً من القواعد الزائدة عن الحد المطلوب، وبهذه الفكرة تكون الألعاب الجماعية متاحة سواء كانت بقواعد محددة أو بطرق مبسطة تناسب مختلف المشاركين. وقد تم تقديم الألعاب في مجموعات معتمدين على العمليات المعرفية التي يمر بها الفرد في تعلمه والتي تبدأ بالإحساس فالإدراك ثم التعبير والتفكيرلحل المشكلة.

والإحساس هو أولي خطوات العمليات المعرفية التي يمر بها الطفل وأبسطها فعن طريقها يتعرف على كل ما يدور حوله في البيئة الخارجية والمجتمع عن طريق التنبيه والاستثارة والذي يعتبر أولى خطوات الإحساس، فالحواس هي المدخل التي يصل إلي الطفل عن طريقها معرفته ببيئته وبالعالم الخارجي. أما الإدراك فهو عملية التأثير على أعضاء الطفل الحسية بمؤثرات خارجية محددة ليقوم بتفسيرها والتعرف عليها، وهذا يتطلب سلامة أعضاء الطفل الحسية وترقيتها لزيادة قدرتها للانتقاء بين المثيرات، فالإدراك يتطلب أن بسبقه الانتباه، والتفكير عملية تتضمن جميع الأنشطة العقلية الذى ينتج السلوك المعرفي للطفل لتظهر من خلالها باقي العمليات العقلية التي توجه السلوك وتحدده، والطفل يستخدم المفهوم الخاص للتفكير في حل المشكلات التي تواجهه بالتعبير الحركي.

وتقسيم هذه الألعاب متضمناً هذه الجوانب نتج عن المعرفة بأن الشيء المتحد في اللعب يمكن فصله أو يمكن إبراز جانباً معيناً من مجموعة كاملة وأن هذا الفصل أو التمييز يمكن أن يكون له سمات تحليلية بصورة دائمة.

ويضم الكتاب ثلاث أبواب؛ موزعة في سبع فصول؛

الباب الأول؛ ويتناول المقومات النظرية للعب التربوى موزعة في فصلين؛ يوضح الفصل الأول اللعب التربوى [قيمه، خصائصه، أهدافه، دور مؤسسات التنشئة نحو دعمه وتوجيهه، وتطور اللعب لدى الأطفال، والتقدم التكنولوجى ولعب الأطفال] ويتناول الفصل الثاني نظريات تفسير اللعب وما يفيد المربى من دراستها.

الباب الثانى؛ ويتناول المقومات التطبيقية للعب التربوي موزعة في أربع فصول؛ يقدم كل فصل مجموعة من الألعاب [ألعاب الإحساس؛ ألعاب الإدراك؛ ألعاب التعبير الحركي؛ ألعاب التفكير وحل المشكلات].

الباب الثالث؛ ويقدم نموذجاً لبرنامج تربية حركية.

ولما كان الهدف الرئيسي لإعداد هذا الكتاب، توفير ما يساعد معلمة الطفل أو المشرفة على توجيهه وتعديل سلوكه وبث روح التفاعل بينه وبين أقرانه وتوفير الظروف لشعوره بالرضا والسرور، لذا فلنا رجاء أن تفيدونا بآرائكم عن ردود فعل الأطفال مع تنفيذ هذه الألعاب وما ترونه من مقترحات لزيادة فاعليتها التربوية للطفل.





الباب الأول

المقومات النظرية للعب التربوي



الفصل الأول
اللعب التربوي

مقدمة

حددت الظروف التي يعيشها الفرد اليوم مع التقدم التكنولوجي الهائل في شتي مجالات الحياة إلى حد كبير أسلوب عرض ألعاب و لعب الأطفال بصورتها الواقعية وحجمها الطبيعي، فضيق المكان في المنزل والازدحام الشديد في الشارع وقلة الفرص للمشاركة في نادي أو مركز شباب، بالإضافة إلى ضيق أماكن اللعب في الروضة وفي المدرسة.. أثر وبصورة سلبية على حرية الأداء الحركي وبالتالي على الخبرة التي قد يكتسبها الطفل، فالمساحات الخالية للعب الأطفال تؤثر في نوع اللعبة المختارة وعدد المشاركين فيها وأسلوب تنفيذها والأدوات المستخدمة فيها.

لذلك تعتبر الروضة والمدرسة هي البيئة التربوية المأمولة والتعليمية المضمونة لنمو وتطور الطفل من خلال اللعب والحركة، وقد تنبأ (أفلاطون) بأن "البالغ لن يكون سوياً إذا لم يلعب في طفولته" ويؤكد (كارل جروس Karl. Gross) على الرأي السابق لأفلاطون قائلاً "إن هدف اللعب هو إعداد الفرد كشاب لمواجهة مشكلات الحياة" ويذكر العالم الألماني (هيلز Heilz) "أن اللعب هو رد الفعل للاحتياجات الخاصة للفروق الفردية لمراحل النمو"، ويذكر العالم التربوي الفرنسي (جاي جاكومن Gay Gakomen) "أن اللعب يؤدي بالطفل إلى تفهم قدراته الشخصية والذاتية وتقبل قدرات الجماعة ومبادئ وقيم المجتمع". ويري أن "الدافع الأساسي للقيام بعمل ما، يتطلب قدراً من الجهد يرجع إلى الرغبة في الإحساس بالثقة والكفاءة والشعور بالسعادة للمقدرة على إنجاز العمل،،، والطفل بفعله هذا تتمو شخصيته.

وقد أشار جرو برجر (Grow Berger) إلى أن اللعب نمط فطري ذا أهداف متعددة، تخدم عند تطويعها للتحقيق من خلال واجبات محددة،إلى نتائج متوقعة. كما

يؤكد كيبلر (Kepler) " أن اللعب فرصة طيبة للطفل، يجد فيها متعة أكثر من أي شيء آخر". فهو في أثناء اللعب تنمو ملكاته وحواسه، ويشير فينير وآخرون (Vannire et al) "ان الحركة تشكل من سن الثالثة إلى السادسة محور نشاط الطفل في الحياة، فأثناء اللعب والحركة يتعلم كيف يتكيف مع ظروف الحياة ويتقن المهارات الأساسية ويكتسب الثقة بنفسه" ويري المربي الألماني هايكل (Heikal) "أن تقدم الأنماط البشرية يرتكز ويخضع للعب، ذلك أن الوليد يسير وفق نفس مراحل النمو التي سبقه إليها الكبير في تطوره من البدائية إلى الحضارة، وأنه بمتابعة الطفل من بداية حياته نراه مرتبطاً بأصول أرضية يلعب بالطين وينجذب للعب بالماء وفي الماء وبالتراب".

(الشكل التالي يوضح ذلك)





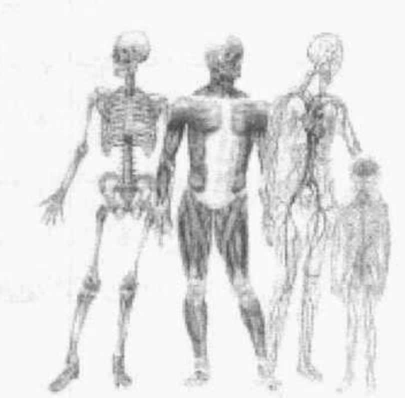
لذا نري أن اللعب يمثل الوسيلة الفعالة والمؤثرة الوحيدة في كل من الروضة والمدرسة للتنفيس عن رغبات الأطفال، وعليه يجب أن يلقي اهتماماً وعناية أكبر مما هو عليه الآن، فالملاحظ حالياً تقلص نشاط وأداء الطفل الحركي، وهذا يرجع إلى ضيق المساحات الخالية والملاعب وانعدام القاعات والصالات المخصصة للعب الأطفال، بالإضافة إلى أن المساحات المتاحة غير مناسبة لكثافة الأطفال المقيدين بالروضة أو المدرسة وكلما زادت كثافة الأطفال زادت مشكلة تنفيذ اللعب بالرغم من أن اللعب ميل فطري عند الأطفال وحاجتهم للقيام به ملحة كالشعور

بالجوع والعطش والإحساس بالألم.

فاللعب يولد مع الطفل ويتطور مع تطور نموه حتى مرحلة المهارات الحركية والتنافس الرياضي، لذا فله أهميته الخاصة في إحداث النمو الاستقلالي وشعور الطفل بالذاتية، فالطفل يعلم نفسه ويتعلم من خلال التفاعل الاجتماعي والاندماج مع الأقران، يجري معهم خلال اللعب وقد يفشل فيصحح له أقرانه فيعيد المحاولة ويجرب وقد يفشل مرة ثانية ويعيد التجربة دون الشعور بالإخفاق أو الإحباط وهنا يغير في أدائه ويعدله ويحسنه فيتحسن التعلم ويتغير سلوكه. فالطفل يلعب كثيراً ويمر بمواقف متعددة للأداء الحركي تتيح له الفرصة في تنمية واكتساب معارف مختلفة وخبرات عديدة في مجالات متنوعة تساعد في نموه فالتربية تعني الاكتساب المستمر للخبرات التي تعمل على نمو الفرد نمواً شاملاً متكاملاً متزناً عقلياً وبدنياً وانفعالياً واجتماعياً.

اللعب وسيلة التربية المتكاملة للطفل منذ سنوات حياته الأولى

إن النظرة الفاحصة إلى التكوين البدني للإنسان وكثرة مفاصله وتعدد أنواع وأشكال هذه المفاصل، تدل دلالة واضحة على أن الإنسان خلق ليتحرك، وأن الحركة أساسية للحفاظ على صحة الإنسان واكتسابه اللياقة اللازمة للحياة، بل إنها مؤشر نبض الحياة فيه.





تعتبر مرحلة الطفولة من أهم مراحل حياة الإنسان وأشدها حساسية وأكثرها تأثيراً على حياته المستقبلية. بل فإن السنوات الأولي من حياة الطفل تعد من أهم مراحل حياته على الإطلاق، كما أنها الأساس الذي تبنى عليه الحياة لأجيال المستقبل، إذ يتعرض فيها الطفل للعديد من الخبرات ويكتسب فيها بالتالي أولي خبراته. ومما لا شك فيه أن الطفولة هي صانعة المستقبل، ويؤكد الواقع يوماً بعد يوم أن العالم يسير للأمام على أقدام الأطفال.... ومن ثم فمهمة الكبار خاصة المسئولين عن تربية الأطفال ورعايتهم، بناء وتمهيد الطريق الذي تسير عليه أقدام الصغار، وإعداد برامج تربوية ولعب تربوي يحقق التنمية الشاملة المتكاملة لطفل المستقبل بدنياً ومهارياً وانفعالياً وإدراكياً.

وقد أولت الدول المتقدمة عناية خاصة وفائقة بالطفل في سنواته الباكرة وقبل السن المدرسي، وأصبحت رياض الأطفال جزءاً من البنية التربوية الأساسية وحلقة من حلقات التعليم في كثير من دول العالم خاصة المتقدم منها. كما أفسحت المؤسسات التربوية مكاناً لإعداد قيادات قادرة على تحقيق الإستراتيجيات المختلفة لتطوير تعلم الطفل لتحقيق النمو الشامل المتكامل للشخصية، وعكف المربون لوضع الخطط كل في مجاله لإعداد البرامج التي تحقق التنمية الشاملة والمتكاملة والمتزنة. وبدا على السطح عدد من القضايا.

- هل برامج الطفولة في هذه السن الباكرة تعليمية؟
- هل يعد للطفل في مراحل حياته الأولي برامج تكسبه خبرات مقصودة؟ أم برامج أنشطة يكتشف خلالها خبرات التعلم ؟

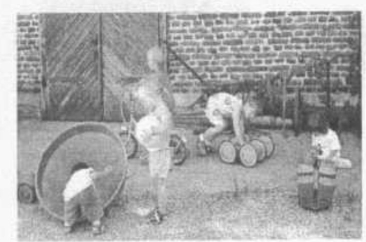
وجاءت جهود المربين لتضع أمام المخططين مجموعة من الحقائق التالية:

- أن حياة الصغار هي خليط من الواقع والخيال يفرض نفسه على تعلم الطفل لأي خبرة جديدة بحيث لا يستطيع الطفل في سنوات حياته الباكرة استخلاص الواقع الحقيقي كما يفعل الكبار.
- إن اللعب هو حياة الطفل، يحيا به، ويحقق ذاته من خلاله، وأثناء اللعب لا

يعالج الطفل الأشياء أو الأفكار بالشكل التي أعدت لها هذه الأشياء، بل يعبر عما يجيش في نفسه مبدعاً ومعبراً باللعب والنشاط الحر لتحقيق هدفه الخاص.

- يلعب الطفل لمجرد اللعب والرغبة في الحركة والنشاط، وليس لأي عائد من هذا اللعب إلا مجرد المرح واستغلال الطاقة اليومية، والضحك مما يفعله هو أو يفعله الآخرين، لا يعتمد على أداء حركي منظم أو يضع في اعتباره احتراماً لقواعد أو لتقاليد، بل فإن له قانونه الخاص في تعامله مع الأشياء ومع رفقائه. ومن ثم وجب أن يستغل ذلك في تنمية القيم والعلاقات الاجتماعية السوية بين الأطفال.
- وجود اهتمام مشترك بين الأطفال في سنوات حياتهم الأولي نحو الأنشطة التقليدية والحركات الطبيعية التي تعمل فيها مجموعات كبيرة من العضلات الأساسية، والتي ينمو الأطفال من خلالها حركيا. ويساعد هذا النمو الحركي على تكيف الطفل مع البيئة والوسط الذي يعيش فيه والتغلب على مشكلاته، والقدرة على حل هذه المشكلات.

وعلي ذلك يكتسب الطفل مجموعة من الخبرات الحركية الأساسية والطبيعية كالجري، الزحف، التسلق، التعلق، الوثب، الجذب، الدفع، الحفر، الرمي، الحمل.....الخ، مستخدمين الأشجار والمقاعد والسلالم والحبال وحفر الرمل والزحافات والحواجز الطبيعية أو الصناعية، وينتج عن ذلك تطور المدركات الحس حركية، وتنمو مهارات الرمي واللقف والقدرة على التوجيه للهدف وحسن استغلال المكان والقدرة على التعبير باللعب عن مدركات مرئية أو مسموعة أو محسوسة. (الشكل التالي يوضح نماذج لهذه الحركات الأساسية).

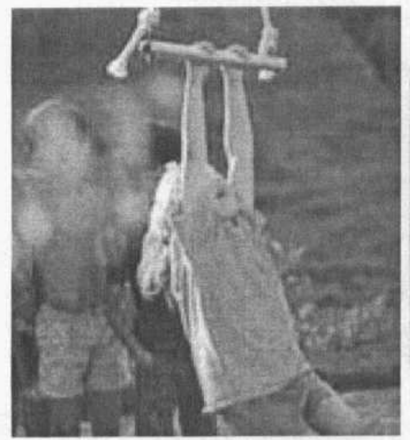
























والآن ماذا تفيد هذه الحقائق ؟ وكيف يمكن العمل بها ؟

من كل ما سبق، وما يتضح من خصائص الطفل في سنوات حياتـــه الأولـــي، فإن الخبرات والأنشطة لهذه المرحلة يمكن تخطيطها في شكل برامج للعب التربوي يحقق التنمية المتكاملة....... وهذه البرامج تضم مجموعة من الألعاب والخبـــرات المعدة بإسلوب الإستكشاف وحل المشكلات والموجهة داخل نظام تربـــوي مبنـــي أساساً على الإمكانات النفس حركية الطبيعية المتاحة للطفل والتي من خلالها يتعلم الطفل كيف يفهم ويتحكم في الطرق العديدة التي يحرك بها جسمه أو أجزاء منـــه. ومن ثم تسهم الألعاب التربوية بدور رئيسي في تزويد الطفل بـــالخبرات الحركيـــة التي تعمل على تدعيم الحركة وتطويرها بإسلوب فعال مرتبط إرتباطاً وثيقاً بحيـــاة الطفل،،، ولذلك؛

- يجب أن يصمم البرنامج التربوي للطفل بحيث يســتغل جميـــع الإمكانيـــات والأدوات التي تستثير دافعية الطفل على التحرك والتفاعل بإيجابية، وتحقق له التحدي والإبتكار والإستمتاع بعالمه الخاص.
- إستغلال الملاعب والفناء إلى أقصي حد سواء للعب الحر أو الموجه.

- الملعب هو المعمل المركزي والرئيسي للتربية وأصلح مكان لتعليم الأطفال وإكسابهم خبرات عن الحياة.
- إن الملعب والتوجيه القيادي الواعي من متخصصين في نمو الطفل من جانب والإستناد إلى خبرات متنوعة تقابل إحتياجات الطفل من جانب آخر، تعتبر مجالآ حقيقيآ لإشباع النمو العقلي للأطفال ومعملاً لتنمية وتعديل سلوكهم الإجتماعي وإن ما يكتسبونه من خبرات خلال اللعب يمكن أن يمثل أساسآ راسخاً للقيم لديه.

كما تشير نتائج عدد من البحوث والدراسات التي أجريت على اللعب التربوي والحركي، أن برامج اللعب إذا ما أحسن تنفيذها تساعد الطفل على تنمية عالمه المكاني والزمني، وتنمي قدرته على التفكير السليم والتحليل والدراسة، بجانب تنمية الطلاقة والمهارة الحركية ومهارات التفكير الابتكاري، كما أن نمو قدرات الطفل على الملاحظة والتخيل وتنظيم المعلومات عن البيئة المحيطة به، ثم تراكمها في ذهن الطفل ثم تعبيره عنها في صورة لعب وحركات بدنية، تعتبر أساساً ومنطلقاً لنموه النفس حركي.

وقد خلصت عدد من الدراسات التجريبية التي تناولت برامج اللعب التربوي، أن له تأثير واضح في تحقيق النمو الشامل المتكامل للطفل من الجوانب التالية؛

** **بدنياً وحركياً**، متمثلاً في تطوير الإيقاع الحركي والتحكم العضلي والتوافق العضلي العصبي والإتزان والتمييز السمعي وإدراك المكان والمجال والتوجيه الهادف.

** **صحياً**، متمثلآ في سلامة القوام الناتج عن التآزر المتوازن عضلياً وعصبياً وكذلك تنظيم وإستقرار وظائف الأجهزة الحيوية ورفع مقدرة الطفل على مقاومة المرض.

** **إدراكياً**، متمثلاً في تطوير الإدراك الحاس حركي وتنمية مهارات التفكير الإبتكاري والإبتكار الحركي من أصالة وطلاقة ومرونة ومقدرة على حل

المشكلات.

** **إنفعالياً**، متمثلاً في التكيف الشخصي والاجتماعي وحسن إستغلال الوقت والطاقة.

والسؤال الآن: كيف ينجح برنامج اللعب في تحقيق التكامل التربوي؟

والتوصية الرئيسة هنا،،، أن يضع كل من مخططي ومنفذي البرامج نصب أعينهم ما يلي:

- أن بداخل كل طفل رغبة ملحة لممارسة اللعب المشوق والمثير، وإذا لم يساعده الكبار على إشباع هذه الرغبة بإعداد برامج أنشطة ذات طابع حركي ويعود عليه بالنفع، فإنه سيقوم وبنفسه على إشباع هذه الرغبة بأنشطة قد تكون مشوقة ومثيرة وقد لا تعود عليه بالنفع.
- أن الطفل في سنوات حياته الباكرة ليس في حاجة لتعلم اللعب، بل يعبر من خلال اللعب عن شعوره وعما حدث له، بالرغم من أنه قد لا يستطيع التعبير الحقيقي عن ذلك.
- يعتبر الملعب معملاً حقيقياً وميداناً تربوياً للسلوك الاجتماعي.
- لا يستطيع الكبار أن يفعلوا للطفل إلا ما يستطيعه ويريده الطفل لنفسه.
- أنه مع النضج الحركي للطفل، يتغير ميله للعب من مجرد الشعور بالسعادة عند أدائه للحركات، إلى الميل لتحقيق نتائج لهذه الحركات، وهنا يجب أن يتطور هدف اللعب من مجرد أداء حركي، إلى نشاط حركي تربوي يعمل على تكوين وعي حركي لإعداد جيل من المبدعين في الأداء الحركي المؤمن بضرورة تطويره والتشبع بقيمه.

ما المقصود باللعب التربوي؟

اللعب بشكل عام هو نشاط إرادي يؤديه الفرد بنفسه بحماس ورغبة، لا يفرض عليه من الخارج، إنما ينبع من ذاته، يتحمس له ويقوم به لمجرد الشعور بالرضا والارتياح. ويعد اللعب مظهراً من أهم مظاهر السلوك الإنساني لمختلف مراحل النمو خاصة مرحلة الطفولة. فاللعب ميل فطري، يولد الطفل الطبيعي مزوداً به بين مجموعة الميول والدوافع التي تنتقل إليه بالوراثة والتي تدفعه لأن يسلك سلوكاً يتناسب مع تحقيقه لأغراضه الخاصة.

فاللعب استعداد فطري وطبيعي، وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات حياته مثل الأكل والشرب والنوم، فالطفل ليس في حاجة إلى تعلم اللعب، ولكن لكي يكون اللعب تربوياً أي يساعد على النمو وتعديل السلوك يكون في حاجة للإشراف والتوجيه من جانب الأسرة أو معلمة الروضة. كما يعد الميل إلى اللعب الحركي، أشد ميول الطفل الفطرية وضوحاً، وأبقاها في مراحل نموه المختلفة، وقد يكون ذلك بسبب أن اللعب الحركي نشاط تلقائي. ولا يعني ذلك أن الإنسان البالغ لا يلعب، أو لا يميل للعب ولا يسعي إليه، فاللعب ميل لدي جميع الأعمار من الطفل الرضيع وحتى الإنسان المسن، وإن كان بالنسبة للكبار لا يمثل عنصراً جوهرياً ومستديماً كما هو الحال عند الأطفال.

واللعب نشاط سلوكي على درجة عالية من الأهمية حيث يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الإنسان، كما أنه ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية عامة، والإنسان بشكل خاص. ولذلك لا يعتبر اللعب أمراً هامشياً، حيث يعتبر أحد الركائز الرئيسة للنمو، ولا يعني ذلك أن خاصية النشاط هي وحدها التي تحدد مفهوم اللعب وتفصله عن العمل الجاد، بل أن الفصل في ذلك هو اتجاه الفرد نحو هذا النشاط. ومثال ذلك نشاط اللعب بالكرة إذا ما قام به الطفل بحرية وانطلاق، كان لعباً، أما إذا تم تحت إشراف وتوجيه المعلمة أصبح عملاً جاداً لكل من الطفل والمعلمة.

ويأخذ اللعب أشكالاً مختلفة تتناسب ومرحلة نمو الطفل وانتقاله من مرحلة نمو

إلى مرحلة نمو أخري، فلكل مرحلة من مراحل النمو ألعابها الخاصة التي تتناسب مع خصائص نمو الطفل وميوله وقدراته. كما تتنوع أنشطة اللعب للطفولة من حيث الشكل والمضمون وفقاً لاحتياجات الطفل في كل مرحلة سنية من جانب، ووفق الظروف البيئية التي تحيط بالطفل من جانب آخر. ولذلك فمن الضروري أن يهتم الآباء ومعلمات الرياض بإمداد الأطفال بالأشياء التي تتيح أمامهم فرص اللعب بها والتعلم منها، وان تكون لديهم حرية الإستكشاف للعالم المحيط بهم.

ومن الجدير بالذكر انه ليس من الضروري توفير لعب باهظة الثمن بحجة تشجيع الطفل على اللعب بها، بل فإن اللعبة منخفضة الثمن يمكن أن تؤدي نفس غرض الاستمتاع والتعلم، مع مراعاة توفير مساحة آمنة تمكنه من اللعب والتعرف على ما يدور حوله، حيث يجب أن يكون مكان اللعب بعيداً عن مصادر الخطر.

كما يجب ملاحظة أن المقصود باللعب ليس إجهاد العقل للوصول إلى حل لغز، أو لتحقيق أهداف وضعها الكبار وفرضوا على الطفل تحقيقها، فاختيار الطفل للعبته هو الأهم حتى يتفاعل معها، ومن الطبيعي أن اللعب التربوي لا يتطلب بالضرورة وجود لعبة، حيث يمكن أن يلعب الأطفال مع أطفال آخرين يتعاونون لتبادل الخبرات ويتنافسون على عرض الحلول والأفكار، وهذا بالتالي يطور قدراتهم على الابتكار والإبداع خاصة وأن الطفل يحتاج أثناء اللعب أن يضع أفكاره وقراراته في حيز التنفيذ العملي حتى يري ما يحدث. لذلك يجب على الكبار عند اختيارهم للعب الأطفال، وحتى تلعب هذه اللعبة دورها التربوي مراعاة الشروط التالية؛؛

- أن تتناسب اللعبة وسن الطفل.
- أن تتصف اللعبة بالأمان وألا تعرض الطفل لأي نوع من الإيذاء البدني أو النفسي أو الحسي.
- ألا تكون قابلة للكسر وفي نفس الوقت سهلة التصليح.
- أن تكون من مادة سهلة التنظيف.
- أن تشجع على تعلم المهارات وتنمي الخيال لدي الطفل.

- أن تشجع على إعمال العقل وتساعد على الابتكار والإبداع.
- أن تشجع على التعاون مع الآخرين حتى يكتمل الاستمتاع بها.

ومن الغريب أنه سادت في العصور القديمة بعض المعتقدات التي تري أن الطفل شرير الطباع، وأن هذا الشر يتضح في عنف حركاته وفي تصرفاته مع الآخرين، وقد يرجع هذا الاعتقاد إلى ما أشار إليه أوجستين (Ogostin) في القرن الخامس الميلادي، أن الكائن البشري يولد وفيه بذور شر ورثها عن جده آدم، تظهر آثارها في سلوك الطفل وتصرفاته، ومن ثم يجب أن يعامل الطفل بالشدة وأن تكبت حريته وأن يخضع لنظام شديد الحزم حتى يمكن تخليصه من الشر الذي يجري في دمائه.

قيم اللعب

يمكن تناول قيم اللعب في قيمتين أساسيتين هما:

١- **القيمة الفردية**؛ ويعني بها مجموع القيم التي ترتبط بفهم الفرد لذاته ودوافعه للعمل لتحقيق هذه الذات، حيث يدفع اللعب عادة بالطفل، إلى الشجاعة والتمسك بالحياة، كما يبعث في النفس روح الكفاح والمثابرة لتحقيق ما يصبو إليه. والممارسة الصحيحة لأنشطة اللعب تحقق تقوية الجسم وتنشيط العقل، ويساعد الفرد طفلاً كان أم ناضجاً على تخفيف ما يصيبه من تعب وإرهاق ينجم عن العمل اليومي، بالإضافة إلى أن الجسم عادة ما يختزن طاقة بدنية وعصبية تضيع سدي إذا قضي الإنسان وقته في خمول وكسل.

ويكسب اللعب الإنسان صحة بدنية ونفسية، ويقظة عقلية، فالإنسان الخامل ضعيف الملاحظة لما يدور حوله، وبالتالي فهو بطئ التفاعل مع المثيرات الخارجية، وهو ما يؤثر بوضوح في فرص نجاحه وإنجازه من نتائج اللعب. فممارسة اللعب تنمي لدي الطفل القدرة على التوقع وترقي بمدركاته الحسية والحس حركية. كما تزيد من قوي تحمله وتنمي إرادته.

كما يكتسب الطفل والإنسان بشكل عام، من خلال اللعب القدرة على التحكم والصفات الإرادية وضبط النفس والعزيمة والتصميم والمثابرة. ويجد كذلك في اللعب منفذاً لتفريغ الانفعالات التي لا يستطيعها في الفصل الدراسي، ولا تتوفر له في العمل. وتظهر القيمة الفردية للعب في المظاهر السلوكية التالية :

- المحافظة على التوازن بين الآمال التي يصبو إليها الفرد وحقائق الحياة الواقعية.
- تحقيق الرغبات الأساسية للإنسان كالرغبة في اكتساب خبرات جديدة والحاجة للتعبير والاطمئنان والتقدير.
- تنمية قدرة الفرد على التوقع والإحساس بالاتجاه، كاتجاه الكرة التي مررها له زميل أو بالتصرف الذي يجب أن يقوم به نفس الزميل ليقوم هو بدوره في عملية الهجوم أو الدفاع أو اتخاذ رد الفعل المناسب لهذا الموقف، بالإضافة إلى عدد لا حصر له من الاستجابات التي تستلزم اليقظة والتلبية السريعة والانتباه والإدراك والتفكير وكل ما يدور حوله لحل المشكلات التي تواجهه.
- اكتساب الفرد لطرق مبتكرة للهجوم بجرأة مصحوبة بالعزم والإصرار على اكتساب نقطة أو إحراز هدف.

٢- **القيمة الجماعية :** ويعنى بها مجموع القيم الهامة في تنسيق العلاقة بين الفرد وبين الجماعة، أي بينه وبين كل ما يحيط به وببيئته من متغيرات لتحقيق هدف أو أهداف مشتركة. وتمثل هذه القيم المؤثرة على الجماعة، فضائل اجتماعية تتمثل في:

- الإسهام بفاعلية في التنمية الاجتماعية، خاصة وأن الكثير من الأطفال، بل ومن الكبار أيضاً ولأسباب متعددة تنقصهم القدرة على التفاعل مع الآخرين، وهو ما يؤثر في قدراتهم لإقرار النجاح في الأداء وفي علاقاتهم مع الآخرين.
- يوفر اللعب الفرص لتقوية الروابط الاجتماعية، ويتطلب التعاون لتحقيق الأهداف المشتركة، ويدفع إلى التضحية والتصرف بشهامة من أجل تحقيق سعادة الجماعة.

- عن طريق اللعب يتمكن الطفل الخجول السلبي أن يأخذ دورة مع زملائه وأن يتفاعل معهم كما يتخلص الطفل الأناني المحب لنفسه، من هذه الصفة ويتعلم ألا يحتكر الفرص لنفسه وبالتالي ينمو اجتماعياً ويكتسب احترامه لنفسه واحترام الآخرين له، ويتعود استخدام قدراته في تحقيق هدف الجماعة وبذلك يصبح التعاون هو محور اللعبة.

خصائص وسمات اللعب

أشار العالم الفرنسي كيلوا Kelwa في كتابه (الألعاب والناس) أن اللعب يتسم بالسمات التالية:

١- الاستقلالية أو التفرد، حيث يجري اللعب في حدود الزمان والمكان المحددين والمتفق عليها.

٢- عدم التحديد أو غير مؤكد، حيث لا يمكن التنبؤ بخط سيره وتقدمه أو نتائجه، بل تترك حرية ومدي استخدام الحيل والدهاء في تنفيذه لمهارة المشاركين وخبراتهم.

٣- يخضع لقواعد أو قوانين معينة أو إلى اتفاقات أو أعراف تتخطي القواعد المتبعة بل وتحل محلها بصورة مؤقتة.

٤- التصورية أو الإيهام أو التخيلية، حيث يدرك اللاعب تماماً أن الأمر لا يتعدي كونه بديلاً للواقع ومختلفاً عما يمارس في الحياة اليومية.

ومن الجدير بالذكر أن الألعاب يجب أن تتوافر فيها الخصائص التالية:

- الملاءمة لكلا الجنسين.
- الملاءمة لجميع المستويات والقدرات العقلية.
- إمكانية استخدامها كوسيلة ناجحة لشغل وقت الفراغ.
- فعالية دورها كوسيلة لتقوية التفاعل الإجتماعى، وما يترتب عليه من نضج اجتماعي.

- أن تتسم بالتشويق واستثارة الحماس للمشاركة.
- أن تضفي على الممارسين عوامل المرح والبهجة والرضا والسرور.
- إمكانية تنفيذها بفعالية بأقل إمكانيات، وفي حدود المساحة والأدوات المتاحة.
- البساطة والسهولة والأمان بحيث يمكن لذوي القدرات المحدودة المشاركة فيها بفعالية دون الشعور بالخوف أو التردد أو الإحجام.
- أن يكتسب المشارك من خلال ممارستها، مجموعة من المهارات الاجتماعية كالتعاون والتكيف مع أفراد الجماعة، واحترام وتقدير الآخرين، وتقبل القيم الاجتماعية كالصداقة.
- أن تساعد الممارسين على إكساب اللياقة البدنية والحركية، وتدريب الحواس وتنمية الإدراك الحس حركي، مع تعدد هذا السلوك الحركي وتنوعه لما تتطلبه هذه الألعاب من إمكانيات حركية وقدرات عقلية.
- دورها الفعال في تدريب الممارسين على الكفاح الدائم مع النفس ومع الآخرين من مجموعته أو من المجموعات الأخرى.

أهداف ألعاب الطفل

من أهم الأغراض التي يجب أن تحققها ألعاب الطفل، ما يلي:

التشويق والإثارة: حيث توفر الألعاب للمشاركين الإثارة والتشويق والجاذبية التي تدفعهم للمشاركة بفاعلية في الأداء الحركي لمتطلبات اللعبة.

المرح والبهجة: حيث تتيح الألعاب وسطا مبهجاً ومرحاً من خلال مفارقات اللعب وظروفه المختلفة والمتغيرة دائماً، مما يضفي على المشاركين سعادة خاصة وترويح عن النفس من خلال الجاذبية التي تدفعه للمشاركة بفاعلية في اللعب.

اللياقة الحركية والبدنية: تعتمد الألعاب في أدائها على المهارات الحركية الأولية، وبعض الأوضاع الأساسية والصفات البدنية، لذا فإن ممارستها تتيح للمشاركين اكتساب وتنمية وتطوير المهارات والقدرات الحركية من خلال الممارسة المقننة

التي تعتمد في أدائها على العمل المنسق بين الجهازين العضلي والعصبي، وكذا تنمية عناصر اللياقة البدنية التي تجعل الجسم قادراً على التكيف مع المجهود ومقاومة التعب، وتحسين حالة الأجهزة الحيوية المختلفة.

وتتميز الألعاب بقيمتها التربوية والنفسية، فهي السبيل إلى التربية الصحيحة وتكوين الشخصية السوية، فالمجالات المتعددة والأفكار المختلفة والمحتوي المتدرج الذي تحويه الألعاب، يسهم في تنمية مهارات ومفاهيم الطفل المختلفة، وإكسابه القيم العامة للتربية، كالتعاون والولاء والطاعة والنظام والأمانة والكفاح والاعتماد على النفس والشجاعة والجرأة وغير ذلك الكثير من السمات الإدارية والخلقية والسلوكية.

تنمية الحواس: حيث تحتوي الألعاب على أفكار متنوعة تعمل على تنمية وتطوير الخلايا الحسية بالمخ نتيجة المثيرات المختلفة والمتنوعة التي تحتويها فكرة اللعبة، والتي تبدأ عادة بالإدراك والإحساس وتنتهي بالتفكير وحل المشكلة في صورة استجابات يقوم بها المشاركين.

الاندماج والتفاعل الاجتماعي: تضم الألعاب التربوية أفكاراً متنوعة تتيح الفرص الكاملة لتكوين شخصية المشارك في اللعب، وكذا تكرار التصرفات والسلوكيات بإيجابية خلال علاقاته بالآخرين، فسلوكه وسلوك الآخرين في المواقف الاجتماعية يدركها حسياً، وتأثيرها يكون مباشراً على نمو الذكاء الاجتماعي، فالطفل يحس بانفعالاته الشخصية وكذلك انفعالات الآخرين، فيظهر بعضاً منها ويخفي بعضها، لأن المشارك في اللعب تحكم سلوكياته قوانين اللعبة ومعاييرها الاجتماعية، وكل ذلك ضروري لتكوين الرأي الاجتماعي واحترام وتقدير الآخرين وتقبل القيم الاجتماعية.

النمو اللغوي والعقلي: حيث توفر الألعاب التربوية المجال لاستثارة دوافع المشاركين تجاه التفاعل الاجتماعي الذي يحسن المهارات اللغوية من خلال ما تتضمنه أفكار اللعب من محاكاة واندماج وعبارات واضحة دقيقة المعني، ففي الألعاب يتاح للمشاركين التعبير عن أنفسهم بجمل مفيدة، ويزداد النمو اللغوي بزيادة المشاركة

في الألعاب مما يساعد في النمو العقلي، فالفرد يحتاج إلى التفكير وتفسير المعارف التي يكتسبها، وتحليل المواقف المفاجئة المشحونة بالانفعال والقدرة على اتخاذ القرار بسرعة تحت ضغط ظروف اللعبة.

التكيف مع الإمكانيات المتاحة : حيث يجب أن تتميز الألعاب بقدر كبير من المرونة مع الظروف والإمكانيات المتوفرة من حيث مساحات اللعب والأدوات والأجهزة، فالألعاب يجب أن تقدم قيماً تربوية وتعليمية في ظروف الحد الأدنى من التسهيلات والإمكانيات المتاحة.

تنمية الأفراد ذوي الاحتياجات الخاصة : الألعاب التربوية مجال خصب لمشاركة الأفراد من ذوي الاحتياجات الخاصة في كل ما يقدم من برامج بمختلف تقسيماتها ومجالاتها، ومع مختلف تقسيمات الأفراد ذوي الاحتياجات الخاصة ودرجاتهم، لأنها لا تتطلب مستوي حركي أو مهارى معين، كما أنها قابلة للتبسيط بما يتناسب وكل فئة على حدة أو مع الدمج والتكامل بين المجموعات أو الفئات.

تنمية الأفراد ذوي القدرات المتميزة (الموهوبين) : حيث تتيح الألعاب التربوية للمشاركين فرص الابتكار من خلال استخدام قواعد إضافية والتنويع في اللعب بتطوير المحتوي وإضافة قوانين جديدة ترقي بمستوي الأداء والتحدي بما يتناسب وقدرات وإمكانيات الموهوبين.

النمو الانفعالي : حيث تتيح الألعاب التربوية فرصاً واسعة للاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية والتحرر من الأنانية والضبط الإنفعالي، وكلها علامات مميزة للنضج الانفعالي تزيد من خصوبة الخيال وتنشيط الفكر، والألعاب مجال خصب لتنمية إنكار الذات والتعاون مع الجماعة لمواجهة فكرة اللعبة وتنفيذ أنسب أسلوب للأداء مما يساعد الطفل على التحرر من التوتر فيشعر بالثقة في النفس والرضا والسعادة بما يقوم به من أداء سواء منفرداً أو مع المجموعة، فيستقر مزاجه وتصبح انفعالاته أكثر ثباتاً، فلا يتذبذب بين الفرح والحزن أو بين الحماس والفتور، ومن ثم يكتسب الصحة النفسية.

دور مؤسسات التنشئة نحو دعم اللعب التربوي

من منطلق الأهمية الواضحة لتأثير اللعب التربوي في السلوك الحياتي للطفل وفي اكتسابه للخبرات التعليمية المختلفة، يقع على عاتق كل من المجتمع والأسرة والمؤسسة التعليمية مسئولية تشجيع وتدعيم اللعب التربوي للطفل. وفيما يلي يمكن استعراض أدوار كل منها على النحو التالي:

١- دور المجتمع و البيئة نحو دعم اللعب التربوي:

يتحمل المجتمع مسؤولية خاصة نحو رعاية الأطفال، ولذلك يجب أن يكون له دور إيجابي في تدعيم اللعب التربوي للطفل، ويمكن أن يتم ذلك من خلال العديد من الوسائل والتي منها ما يلي:

- التخطيط الجيد مع وسائل الإعلام المسموعة والمرئية والمقروءة لتكوين اتجاهات إيجابية لدي الكبار نحو الأهمية التربوية للعب الأطفال.
- الاهتمام ببرامج الإعداد المهني والتربوي، وبرامج التدريب والصقل القيادي للمعلمات بمرحلتي الحضانة ورياض الأطفال.
- التوسع في ابتكار وصناعة لعب الأطفال وبأسعار مناسبة وفي متناول مختلف المستويات، على أن تتوافر فيها عوامل الأمان، وأن تسهم في تنمية وتعليم الطفل خبرات تتناسب ومرحلته السنية.
- توفير مساحات خاصة للعب الأطفال بالحدائق والمتنزهات والمنشآت الترويحية وتزويدها بالإمكانيات المناسبة والآمنة لتحقيق أهداف اللعب التربوي.
- الاهتمام بتخطيط برامج إعلامية موجهة للآباء والأمهات والقيادات المنوط بها رعاية الطفولة وتربيتها، بقصد تعريفهم بالأساليب والوسائل المختلفة للكشف عن ميول الأطفال وهواياتهم وقدراتهم المختلفة، وكذلك كيفية إشباعها والعمل على تنميتها.

- التوسع في إعداد البرامج الإذاعية التي تستثير خيال الطفل، مع مراعاة تنوعها ومناسبتها للمرحلة السنية وأن تتكامل في مادتها وتتسم بالشمول ومناسبة توقيت إذاعتها مع وقت الطفل.
- التوسع في إصدار الألعاب الثقافية المناسبة لخصائص النمو العقلي للطفل كمطبوعات وكإصدارات بالجرائد اليومية والمجلات الأسبوعية وكذلك كتيبات خاصة يتعلم منها الطفل بنفسه بعض الألعاب الحركية والألعاب الشعبية خاصة المرتبط منها بالتراث المصري والعربي والإسلامي. مع مراعاة حسن إخراجها وتلوينها وتزويدها بالصور والأشكال التوضيحية الملونة لاستثارة التشويق على قراءتها والتعلم منها.

٢- دور الأسرة نحو دعم اللعب التربوي:

تعتبر الأسرة، المؤسسة التربوية الأولي لتنشئة الطفل، حيث أنها العالم الأول الذي يستقبله ويضع البصمات الأساسية في بنائه وتشكيله، لذلك وجب عليها الاهتمام بلعب والعاب الطفل. وأن تستند إليها كوسيلة رئيسية لتعليمه وتربيته، ويمكن أن يتحقق ذلك من خلال العديد من الأساليب والوسائل التالية:

- إهتمام الوالدين بتوفير وسائل اللعب المختلفة والتي تتناسب والمرحلة السنية التي يمر بها الطفل، مثل الكرات الملونة وألعاب الفك والتركيب والدمي والألعاب التي تصدر أصواتاً محببة وذات مغزى لدي الطفل، وكذلك الألعاب الآلية. على أن توفر له المكان المناسب والذي يتسع واللعب والإستمتاع بها بمفرده أو مع آخرين في أمان.
- تزويد الطفل بما يتناسب وميوله، بأدوات فنية تنمي لديه الإحساس الجمالي وتساعده على تنمية الحواس المختلفة وتشجعه على الإبداع والإبتكار، مثل أوراق القص واللصق والصلصال والأقلام الملونة، وأدوات المهن المختلفة، مثل الطب والهندسة والتدريس والنجارة والميكانيكا وغيرها من المهن، خاصة ما يتوافر منها في بيئة الطفل والبيئة المحيطة به، مما يساعد الطفل على

التعرف على هذه المهن، وينمي لديه القدرة على التصور والتقليد. ويزوده بمعارف ومعلومات تسهم في تعليم وتعلم الطفل.

- الاهتمام بلعب الطفل في الهواء الطلق من خلال اصطحابه إلى المتنزهات والحدائق، وإلي الأندية وساحات اللعب، وإلي الشواطئ والرحلات، والعمل على تشجيع الطفل على المشاركة في الألعاب التي تتناسب ومستوي نضجه، والتي تعمل على إشباع ميوله ودوافعه وتعدل من سلوكه.

ولكي يستطيع الكبار القيام بهذه الأدوار، يجب ملاحظة ما يلي:

١- الإلمام بطرق الكشف عن ميول وحاجات الأطفال من خلال ملاحظة ما يقوم به الطفل، وتحليل استجاباته في مواقف اللعب المختلفة، وسلوكه تجاه اللعبة والمشاركين معه في اللعب.

٢- مراعاة مستوي نضجه واللعبة المقدمة له من جانب، والأطفال الذين يشترك معهم أو يشاركونه اللعب من جانب آخر.

٣- الاهتمام بتقديم اللعب التعليمية للطفل وتشجيعه على التفاعل معها بمفرده، ومع أقرانه. ولذلك يجب تشجيع الطفل على تكوين صداقات مع أقران من سنه واللعب معهم والترحيب باستضافتهم في المنزل، وأن يهتم الآباء بمراقبة سلوك الطفل وتحليل استجاباته مع الآخرين.

٣- دور المؤسسات التعليمية نحو دعم اللعب التربوي:

من واجب المؤسسات التعليمية إدراك القيمة التربوية للعب، والاستفادة منها في تنمية الطفل وتشكيل شخصيته، خاصة في مرحلتي الحضانة والروضة والتعليم الابتدائي، وأن تتخذ منها أداة ووسيلة لتعليم الطفل وتربيته، ويمكن أن يتحقق ذلك من خلال ما يلي:

- الاهتمام بتعليم الأطفال أشكالاً مختلفة من أنشطة اللعب، والعمل على اكتسابهم للمهارات الحسية والحركية، وذلك بتوفير الإمكانيات المناسبة لممارسة

الأطفال لأشكال اللعب المختلفة فردية وجماعية حسية وحركية بأدوات وبدون أدوات وبما يتناسب ومستوي النضج والخبرات التربوية.

- توعية الأطفال بالقيم التربوية للعب بمختلف أشكاله، والاهتمام بتقديم التوجيهات والإرشادات لهم أثناء نشاطهم وممارستهم اللعب عند الحاجة لذلك، ولإضفاء الأمن والسلامة على الموقف التربوي، مع توفير الاستقلالية في نشاط الطفل.
- مراعاة التنوع في أشكال النشاط المقدم للأطفال في دور الحضانة والمؤسسات التعليمية لكي تشبع ميولهم وحاجاتهم وتتناسب واهتماماتهم واستعداداتهم وقدراتهم. مع مراعاة الاستفادة من أساليب وطرق التعليم الحديثة والمشوقة والتي تعمل على الاستفادة من نشاط اللعب في العملية التعليمية مثل مسرحة المناهج، وفن الأراجوز، وتمثيل الأدوار المهنية والحرفية.
- الاهتمام بتكوين اتجاهات إيجابية والعمل على تنميتها لدي الأطفال وذلك من خلال إتاحة الفرص أمام الطفل للمشاركة بفاعلية في؛
  - برامج اللعب والتربية الحركية، مع مراعاة أن تحقق لهم الرضا النفسي سواء أثناء اليوم الدراسي أو بعد الانتهاء منه.
  - أوجه نشاط الخلاء، والإستمتاع بممارسة النشاط في الهواء الطلق وفي أحضان الطبيعة.
  - برامج الألعاب الشعبية، والاهتمام بمعرفتها والتعرف على بيئاتها وممارستها.
  - برامج النشاط الاجتماعي، والاهتمام بالدمج بين الأطفال الأسوياء وأقرانهم المعاقين. في الألعاب الحسية والحركية المناسبة.
  - الاهتمام بطرق اللعب الحديثة في دور الحضانة ورياض الأطفال، والتي تهيئ للأطفال فرص اكتشاف الذات والبيئة المحيطة بهم. وتنمية الحواس الجمالية والفنية والألعاب الموسيقية.

الإشراف على الألعاب وتوجيه سلوك الأطفال المشاركين فيها

لا يحتاج الطفل إلى من يعلمه اللعب، ولكنه في حاجة ماسة إلى التوجيه والإرشاد خلال النشاط الحركي والحسي أثناء اللعب وأن يتم ذلك من متخصصين – معلمات الروضة ومعلمي ومعلمات المرحلة الأولي ومدربي الألعاب – والذين يجب عليهم عند التوجيه مراعاة ما يلي:

١– خصائص نمو المشاركين في اللعب وتفهم سلوكهم والتعامل معهم بفاعلية بشكل عام، ثم توجيه الاهتمام بعد ذلك للتعرف على كل مشارك على حدة، فالطفل إنسان متفرد وله خصائصه المميزة التي لا يشارك أو يشترك فيها معه أحد، والتي تتشكل من تفاعل خصائص نموه مع طبيعته وخصائص بيئته والبيئة المحيطة به ومعالمها المتميزة ومكانته فيها، فالأطفال مختلفون فيما بينهم في المهارات والقدرات وحتى في الاستعدادات، فلكل منهم خصائصه المتفردة والمميزة حيث تتفاعل مجموع العوامل الوراثية والبيئية المختلفة لكل طفل باستقلالية لتعطيه بصمة التفرد والتميز الخاصة به.

٢– إتاحة الفرص الكاملة للعب بحرية ولكن في إطار الاحترام، وتبادل الرأي، والأخذ بآراء الأطفال المشاركين، مع تفهم أن المقصود بعملية التوجيه، مساعدة المشاركين في اللعب على تعلم سلوك جديد من خلال طرح أفكار اللعب لبدائل سلوكية مقبولة تحفز على الأداء المطلوب ليصل لحل المشكل، وتقبل الأمور بواقعية، على أن تكون مرتبطة بالخصائص السنية، وبهدف تحقيق الضبط الداخلي أثناء الأداء المطلوب، فيتعلم الطفل من نفسه، ويتعلم من مجموعته، التحكم في الذات.

٣– اقتناع المعلمة والمعلم والمدرب بالمؤسسات التربوية والتعليمية والشبابية بأن مسئوليته الرئيسية وأهم المهام الملقاة على عاتقه، تتمثل في توجيه سلوك الأطفال بوضوح، ولكي يتم ذلك، يحتاج منفذ الألعاب معرفة وفهم النواحي التالية:

- قدر نفسه وقيمته، وأنسب أساليب التعامل مع المشاركين في اللعب.

- أساليب توجيه السلوك التي تتبعها أسرة الطفل، وهذا يتطلب الاتصال المنتظم والمستمر بالآباء والأمهات.
- أساليب التوجيه التي تتناسب والخصائص العامة والحاجات والمتطلبات للمشاركين في اللعب.
- أهداف كل لعبة ومحتواها ومتطلبات تنفيذها.
- فردية وتميز كل طفل على حدة.
- أكثر المشكلات انتشاراً بين المشاركين في اللعب.

دور المعلمة أو المنفذ للألعاب في الإشراف والمتابعة والتوجيه

يقصد بالتوجيه مساعدة المشاركين في اللعب على تعلم سلوك جديد من خلال طرح أفكار اللعب لبدائل سلوكية مقبولة تحفز على الأداء المطلوب ليصل التفكير وحل المشكلة وتقبل الأمور بواقعية على أن تكون مرتبطة بخصائصهم السنية بقصد تحقيق الضبط الداخلي أثناء الأداء فيتعلم بنفسه من نفسه ومن أفراد مجموعته التحكم في نفسه.

الطفل ليس في حاجة إلى تعلم اللعب ولكنه يحتاج إلى التوجيه والإرشاد خلال النشاط الحركي الموجه في اللعب من المتخصصين، لذا يجب أن يتعرف مدرب الألعاب أو معلمة الروضة أو المدرس على خصائص نمو المشاركين في اللعب فيتفهم سلوكهم ويتعامل معهم بفاعلية أكثر ثم يوجه اهتمامه للتعرف على كل مشترك على حدة، فالطفل إنسان متميز له خصائصه الفريدة التي لا يشاركه فيها أحد والتي تنبع من مجموع تجانس والتحام طبيعته وخصائص نموه وبيئته والبيئة المحيطة ومعالمها المتميزة ومكانته فيها، لذا يعترف القائمون على تنفيذ الألعاب بأن الأطفال مختلفون فيما بينهم وغير متساوون في المهارات والقدرات أو حتى الاستعدادات فكل منهم له خصائصه الفريدة المميزة له، فمجموع العوامل الوراثية والبيئية المختلفة لكل طفل تتفاعل باستقلالية لتعطيه بصمة التفرد الخاصة بشخصه.

وبناء على معرفة المدرب أو المعلمة أو المعلم بالمؤسسات التربوية والتعليمية وقناعتهم بهذه المسلمات يتعامل كل منهم مع الأطفال لتوجيه سلوكهم بوضوح فتوجيه سلوك الأطفال من أهم المهام الملقاة على عاتق المنفذين للألعاب الصغيرة لأنه يحتاج إلى نواحي متعددة منها ما يلي:

- معرفة المنفذ للألعاب الصغيرة بنفسه وبقيمته وبأساليب التعامل التي يستعملها مع المشتركين في اللعب.
- معرفة المنفذ للألعاب الصغيرة بأساليب توجيه السلوك المتبعة من أسرة الطفل وهذا يتطلب الاتصال بالآباء والأمهات.
- معرفة المنفذ للألعاب الصغيرة بأساليب التوجيه التي تتناسب ومجموع خصائص المشاركين في اللعب.
- معرفة المنفذ للألعاب الصغيرة بحاجات ومتطلبات المشاركين في اللعب.
- معرفة المنفذ للألعاب الصغيرة بأهداف كل لعبة ومحتواها ومتطلبات تنفيذها.
- معرفة المنفذ للألعاب الصغيرة بفردية وتميز كل طفل على حده.
- معرفة المنفذ للألعاب الصغيرة بأكثر المشكلات انتشاراً بين المشاركين في اللعب.

والسماح باللعب، وتعليم اللعب، والمصاحبة في اللعب، وتوسيع مجال اللعب وأماكن الحركة جوانب أربعة كمتطلبات أساسية للألعاب الفردية المنظمة اقترحتها الكاتبة (Ingrid Emmenecker) والكاتب (Manfred Polzin) ١٩٩٣ ورغم الموافقة على الجوانب الأربعة السابقة الذكر كمتطلبات للألعاب الفردية المنظمة إلا أننا أيضاً نري أن هذه الجوانب يمكن استخدامها مع مجموعات أخري وفي مواقف وظروف مختلفة إذا تم توجيهها إلى أشخاص معينين وتحليلها حسب الموقف والظروف ولا نريد هنا أن نضع قيوداً على حرية هذا التحليل أو التوجيه لمن يستخدموا هذه الألعاب ولكن سنكتفي هنا بعرض مبسط حول هذا الموضوع.

١- **حرية اللعب:** وهذا يعني توفير متطلبات واحتياجات الأطفال للعب وإتاحة الفرصة والحرية لممارسة ما يرغبون فيه من الألعاب، وسيأتي ذلك طبيعياً بالنفع فقط إذا تم التفاهم مع الأطفال على القواعد التالية الأساسية للعب:

- عدم السماح لأي طفل أن يزعج قرينه من الأطفال وعدم إغفال ملاحظة سلوك الأطفال وما يقومون به.
- إعطاء الفرصة للحركة بحرية مطلقة في بداية حصة التربية الرياضية أو الجزء المخصص للتربية الحركية سواء في الفصل قبل نزول الملعب أو في الملعب أو الصالة أو الأماكن المخصصة للعب.
- محاولة جعل الحصة أثناء التنفيذ بقدر المستطاع في شكل مفتوح.

أن حرية اللعب تعتمد وبشكل أساسي على الظروف المتاحة في الفصل أو أثناء تنفيذ حصة التربية الرياضية أو الحركية، وإعطاء الحرية للعب في المدرسة تعطي الفرصة لفهم مغزى اليوم المدرسي والحياة المدرسية وهو التعلم وبحرية، وهذا ما يمكن التوصل إليه في إطار تربوي عن طريق معلمي التربية الرياضية أو معلمات التربية الحركية. وحرية اللعب تعني أيضاً التحفيز، والإثارة، وتوفير الإمكانات التي يمكن أن تفيد الأطفال حسب اهتمامهم واحتياجاتهم.

٢- **تعليم اللعب:** وهذا يعني بصورة أساسية المعايشة والتعلم، كما يعني أيضاً التعلم من أجل الشعور بالاستقلالية والذاتية والقدرة على التوجيه سواء كان ذلك في الفصل الدراسي أو في الملعب أو في صالات التربية الحركية أو في فناء المدرسة وأثناء تدريس حصة التربية الرياضية أو الحركية وذلك يأتي من خلال:

- إعطاء الفرصة للأطفال لتصور ابتكار الألعاب التي يريدون أن يمارسونها في وقت فراغهم.
- محاولة جعل الألعاب في الروضة والمدرسة عمل له قيمة وذو منفعة.
- محاولة العثور بقدر الإمكان على كل مكان في المدرسة يسمح بالحركة واللعب مع الأطفال فيه وتوسيعه إن أمكن بجانب الأماكن الأساسية

المخصصة للحركة واللعب.

- مع ممارسة الألعاب تسير العملية التعليمية قدماً.
- معرفة الألعاب وأفكارها وقواعد اللعب فيها.
- تنمية وتطوير القدرات الحركية لهذه الألعاب.
- التحكم في مكان وظروف اللعب.

من الأشياء المهمة الضرورية في هذا الإطار توفير مقومات اللعب العامة والتي يجب أن يتمرن عليها الأطفال دائماً ويستخدمونها في ظروف متجددة ومختلفة لكي تكون جاهزة لديهم للاستخدام في الألعاب التي تحتاج إلى نوع من التنظيم الشخصي، ومن هذه المقومات:

- التركيز على لعبة معينة.
- تنظيم شروط اللعب.
- الإلمام باللعبة وطريقة أدائها.
- العودة مرة أخري للعب بعد مضايقات.
- القدرة على تطوير اللعبة حسب المعطيات والظروف المتغيرة.

وهذا يعني بالنسبة للمعلين والمعلمات أن يتحلوا بالصبر والتركيز والدقة في الملاحظة والمراقبة وإعطاء الفرصة لتطوير أحد الألعاب، والتحفظ والتجاوز عن بعض المواقف، وإذا كانت اللعبة هي موضوع الحصة لدرس التربية الرياضية أو الحركية يدخل فيها أيضاً المعايشة وفهم مضمون اللعبة وخلفياتها وكل ما يتعلق بها ويمكن تعميق الفهم ورفع درجة التشويق والاهتمام في هذا الإطار عن طريق؛

- محاولة تقليد ألعاب من أماكن مختلفة في العالم ومقارنتها بالألعاب المحلية وعدم الاكتفاء بالألعاب المحلية فقط.
- جمع الأجهزة والأدوات وكل الأشياء المستخدمة في اللعبة وإعطاء معلومات عنها وطريقة استخدامها وتجربة القواعد العامة لها ومحاولة إيجاد قواعد

خاصة.

- محاولة التوعية بمعني المشاركة الفعالة في اللعب.
- معرفة اللعبة التي يمارسها الوالدين والجد والجدة أو التي كانوا يمارسونها.

٣- **المصاحبة في اللعب:** وهذا يعني مساعدة مجموعات اللعب في حل المشاكل التي قد تقابلهم أثناء اللعب إذا كان هذا ضرورياً، وحماية الأطفال اللاعبين من إزعاج الآخرين لهم من الأطفال الموجودين خارج اللعبة، وتوفير الأجهزة والأدوات وجعلها في حيز الاستخدام في كل الأماكن المتاحة لتنفيذ اللعبة وفي كل الأوقات التي سيتم توجيه اللعب إليها.

وهذا الاعتبار لا يمكن توفيره بكفاءة عالية لكن يمكن الاستعانة في ذلك بتوعية الأطفال وتدريبهم على إمكانية اللعب مع وجود أنواع من الإزعاج وإمكانية التأقلم مع هذه الضوضاء، مع محاولة الحد وتقليص قنوات الضغط والعنف والإزعاج القادمة من خارج محيط اللعب، وكتصرف احتياطي ضد هذه المثيرات الخارجية سيكون من المهم البحث عن مصدرها ومحاولة إيجادها والعمل على حلها.

٤- **توسيع أماكن اللعب والحركة:** لقد أشرنا سابقاً إلى أهمية التوسيع ومحاولة إيجاد أماكن اللعب والحركة في إطار الاستفادة مما هو موجود في الوقت الراهن، ومحاولة تنمية وتطوير مقومات اللعب لدي الأطفال واعتبار هذا الموضوع من الموضوعات الأساسية التي نهتم بها.

لا ينبغي توجيه تكاليف ضخمة من الأموال لإعداد فناء المدرسة لتوسيع أماكن اللعب والحركة لدي الأطفال ولكن لابد أن يتم توجيه جزء منها لإعداد الفصل وإعطاء الأطفال الفرصة في المشاركة في التخطيط.

تطور اللعب والتقليد عند الأطفال

تختلف أنماط اللعب بين الأطفال وتتعدد أساليبه ووسائله، ويظل التعبير عنه حالة تتميز بالسعادة والسرور تلازم الطفل منذ بداية حبوه وحتى سن المراهقة، ومن الطبيعي أن تحتفظ كل مرحلة سنية بنمط خاص من اللعب يتناسب وهذه المرحلة من النمو. واللعب حاجة أساسية وميل فطري عند الطفل ينهمك فيه خلال السنة الأولى من عمره انهماكاً يأخذ عليه كل وقته، بل ويشغف به من خلال لعبة مادية يتحسسها بين يديه.

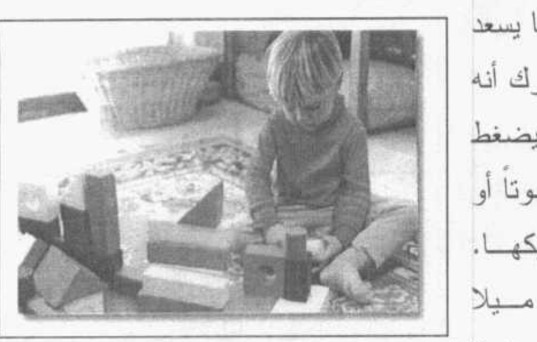


والواقع أن اللعب عند الطفل يتمثل في استخدامه للأدوات والأشياء المحيطة به ومقدار تخيله لها. وترتبط الألعاب الأولي التي يدركها الطفل، باستمتاعه العملي والواقعي الذي يستشعره من خلال الإمساك بهذه الأشياء وتحريكها، كما يلاحظ أيضاً، شعور الطفل بالمتعة الحقيقية عند إكماله حركة لم يكن باستطاعته القدرة على أدائها من قبل، وهذه الاستجابة الممتعة والتغير في السلوك، يستثيره ويحفزه على إنجاز حركات أكثر تقدماً في هذه المرحلة والمراحل التالية. ويظهر اللعب في شكل طاقات إبداعية، فالطفل في حاجة ماسة إليه ليس لمجرد الترفيه والترويح والتسلية، ولكن من أجل إتاحة مساحة واسعة أمامه للتفكير والإبتكار والإبداع.



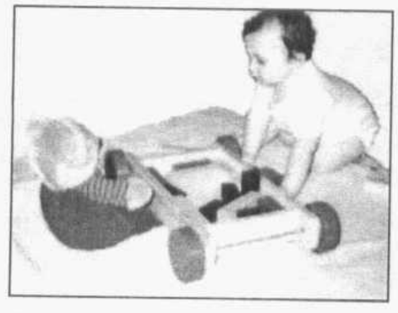


يبدأ الطفل بالتفاعل مع كل ما حوله منذ الأشهر الأولى، فيلتفت إلى مصدر الصوت القادم من الأم أو حركة يدها، ثم يتطور بعد ذلك إلى تفاعله مع اللعبة التي تقدم إليه أو الأدوات والأشياء التي تحيط به، فاللعبة تستثير حواسه. ويري مكارنكو Maccarinco "أن اللعب في حياة الأطفال يحمل الأهمية التي يبني عليها العمل في حياة الكبار فكيفما يكون الطفل في اللعب، سيكون إلى حد بعيد في عمله عندما يكبر، حيث تنمو شخصيته في اللعب، بل إن تاريخ الفرد ذاته كشخصية ربما نتصوره مع تتبع نموه في اللعب وفي الانتقال التدريجي من هذا الشكل الطفولي إلى النشاط إلى العمل، ومن ثم فإن تربية الطفل من حيث تكوين شخصيته ينبغي ألا تقوم على استبعاد اللعب من حياته، إنما على حسن تنظيمه بحيث يؤدي إلى تكوين الخصائص البنائية للطفل في نموه".

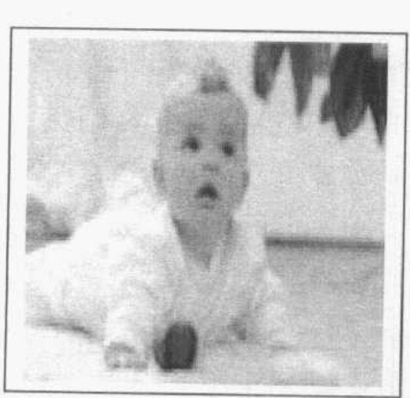


ومن الجدير بالذكر أن ما يسعد الطفل ويستثير دوافعه، أن يدرك أنه هو مسبباً لشيء معين، كأن يضغط بيديه على لعبة فتحدث صوتاً أو يدفعها فيؤدي ذلك إلى تحريكها. فالطفل يميل إلى هذه الألعاب ميلا فطرياً ونفسياً، فيشعر عندئذ باستقلاله، ولهذا فإن الألعاب التي تثير عادة الطفل كالأدوات والأشياء التي يسهل ضغطها أو يستمتع بلمسها، أو الاستماع إلى صوت يصدر منها، أو حتى مجرد

النظر إليها؛ تسهم في التنمية والتطوير العقلي والاجتماعي للطفل، فعن طريق اللعب يتصل الطفل بالعالم الخارجي، ويتعرف عليه، فالطفل يتحرك فيلمس ويتحسس ويجرب فتزداد خبراته التي تنمي مهاراته ومفاهيمه وتصقل شخصيته وتنمي حواسه.



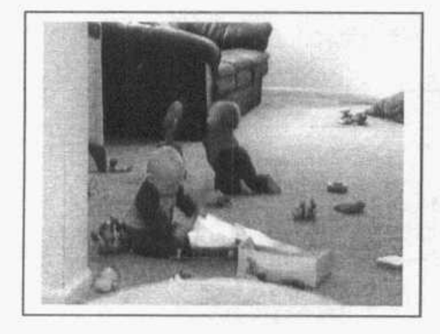
فاللعب واللعبة يمثلان وسيلة تدريب رياضية في حياة الطفل، حيث يعتبرا اللقاء الأول له مع جسمه وبيئته، وعن طريقهما يدرك العلاقات بين الأشياء وبينها وبين جسمه بشكل عام أو بأجزاء منه، فيدرك الطفل أنه يستطيع أن يغير ويعدل في بيئته المحيطة به بإرادته وأفعاله. فاستعمال الطفل للأدوات والأشياء الغريبة عنه والقريبة منه تشكل منبهاً ومثيراً حسياً بالغ الأهمية، وهذا ما يوفر له طريقاً ملموساً ممتعاً نحو تجارب جديدة تعد أساس فيما يتعلق بنموه الحسي والبدني والنفسي وكذلك نمو شخصيته.

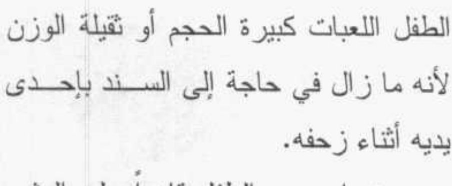


وفيما بين الشهرين السابع والثامن تقريباً تطرأ على الطفل تغيرات ناجمة عن تطور اللغة لديه، هذه التطورات تتيح للأم أن تري الطفل وهو يلهو بالأصوات بل ويشرع فعلاً في اللغو مع نفسه، بتقليد الأصوات البسيطة الموجهة إليه وبخاصة من الأم، فتطور المهارات اللغوية يرتبط بالاهتمام البالغ لدي الطفل نحو الأدوات والأشياء التي تصدر أصواتاً متشابهة أو مختلفة، لذلك يجب في هذه المرحلة من نمو الطفل، أن ترضي ألعابه تلك المهارات الجديدة المتطورة وتستثير دوافعه تجاه اللعب بها. ولذلك فمن الأفضل أن تسبق الأم مراحل نمو الطفل بوضع أدوات للعب أمام الطفل وبخاصة اللعبات المتحركة والتي

تصدر أصواتاً للحيوانات والطيور والأصوات الموسيقية.

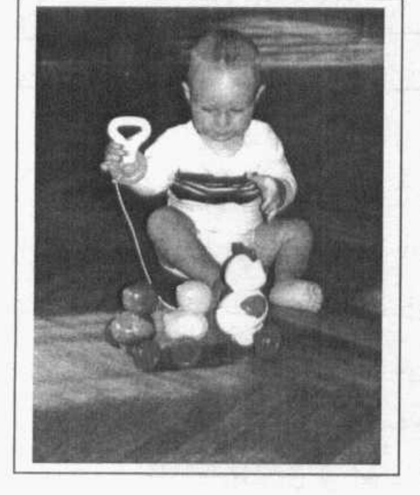
وبين الشهرين الثامن والتاسع تقريباً يستطيع الطفل أن يجلس وحده منتصباً في فراشه، فتتاح له رؤية البيئة المحيطة به ويتسع مدي رؤيته إلى حد كبير، فإذا ما توافرت له الأدوات والأشياء المثيرة لدوافعه يتمكن من تحريك نفسه بمزيد من السهولة لاستعمال هذه الأدوات المحيطة به،ولا تقتصر حركاته على الإمساك بها بل يستطيع رميها وتفريقها أو جمعها وتكديسها، وكل ذلك يمثل تطوراً في مهاراته لينمو يوماً بعد يوم. فاللعبات ذات العجلات لنماذج القطارات والسيارات الصغيرة تعتبر هامة وذات نفع كبير خاصة عندما يتعلم الطفل الزحف ويتحرك بواسطته. عندئذ نجد الطفل في هذه المرحلة يسحب اللعبات المفضلة لديه



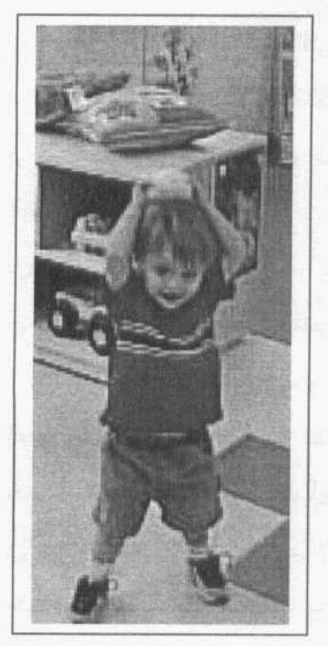


بمفرده دون عون من الآخرين، لذلك يجب على الأم في هذه المرحلة ألا تضع أمام الطفل اللعبات كبيرة الحجم أو ثقيلة الوزن لأنه ما زال في حاجة إلى السند بإحدى يديه أثناء زحفه.

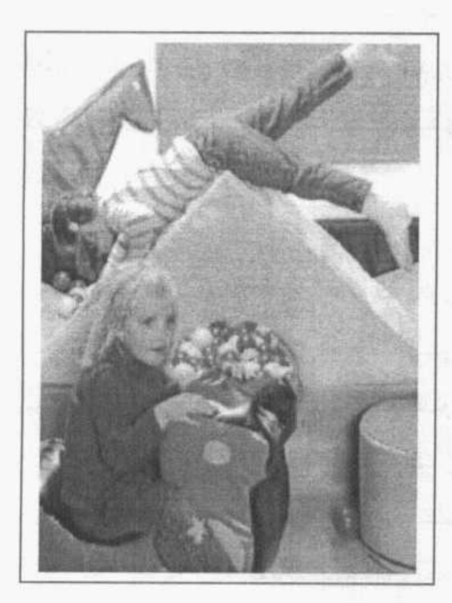
عندما يصبح الطفل قادراً على المشي تتخذ ألعابه طابعاً وشكلاً مختلفاً حيث يكون قادراً على أن يصل الطفل بمفرده إلى ألعابه وقادراً كذلك على أن يرفعها عن الأرض لأن استخدامه ليديه يكون عن طريق القبض على الأشياء، ومن هنا تنشأ لديه رغبة شديدة للاستكشاف باستعمال جسمه أو أجزاء منه فيحاول الوصول إلى كل شيء حوله وبذل كل ما في وسعه للوصول إلى الأشياء والأدوات التي تستثيره



قريبة كانت أم بعيدة بمفرده أو بمساعدة الآخرين.



كل ذلك يزود الطفل بالوسائل اللازمة لنمو وتطور المهارات والمفاهيم العقلية عن طريق تنمية حواسه المختلفة، وكذلك إنماء عضلاته الكبيرة والصغيرة، فيسهل عليه النمو بشكل شامل ومتكامل وسليم، كما تنمو لديه العمليات العقلية متمثلة في مرحلة التفكير الرمزي أو المرحلة قبل التصورية حيث يعمل فيها العقل على مستوي التمثيل الرمزي ممثلاً في المحاكاة. وهنا يتمكن الطفل من تنمية ذاته وشعوره بالاستقلال عن الآخرين. ولذا نجده في هذه المرحلة يحتاج إلى اللعب الذي يتطلب تدريب عضلاته الكبيرة والصغيرة وبناء الثقة في نفسه، وهذا يتطلب أيضاً توافر بيئة تربوية تعليمية سليمة، تكون الأم فيها كالمعلمة في مرحلة الروضة، تتواجد دائماً بجانب الطفل ضماناً لحمايته دون هيمنة أو سيطرة على أفعاله.



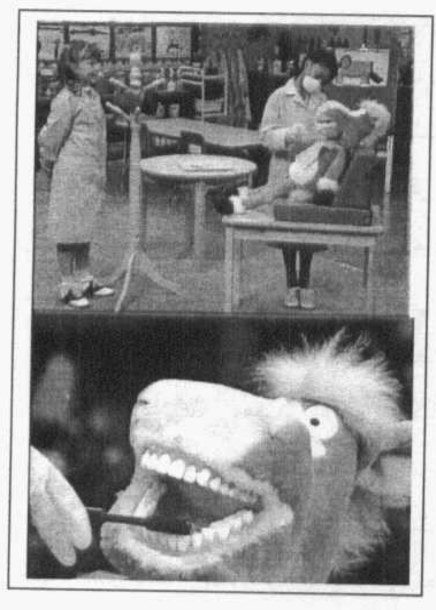
والنصيحة للأم في هذه المرحلة ألا تدع القلق يستبد بها عندما تري الطفل يتوالى سقوطه عندما يشرع في المشي أو محاولة التسلق لشيء مرتفع كالكرسي مثلاً، فالأفضل أن تعمل جاهدة إلى الإقلال من عدد مرات سقوطه بدلاً من أن تسرع إلى أن تشغله بشيء آخر غير اللعب، وأن توفر له

الألعاب التي تثيره وأن تترك له مساحة لكي يعبر عن ذاته وأن يلعب فيها بحرية وانطلاق، ويا حبذا لو هناك إمكانية تخصيص غرفة مؤمنة تجمع فيها لعب الطفل وتعد بها ممرات ومنحدرات تؤمنها بالوسادات والبطاطين لتخفيف الصدمات عند السقوط، كما يفضل توفير بعض الخامات كالورق والألوان والأقلام والمقصات الخاصة والكرتون والمكعبات التي يمكن تركيبها وتجميعها لعمل ممرات وإنشاء وابتكار متاهات ومنحدرات أو أشكال محببة للطفل، وبذلك تنمو لدي الطفل ليس فقط مهارة الاستكشاف بل ينتقل منها إلى الابتكار والإبداع.

لذا تعتبر عملية اختيار وانتقاء اللعبة المناسبة والأكثر ملاءمة لسن الطفل من أهم الأمور حتى لا يهجرها الطفل إذا كانت تفوق مستواه أو لا تستثير دوافعه. كما يجب على الأم أيضاً مراقبة الطفل ومساعدته لاستخدام الأدوات والخامات المتوفرة له استخداماً جيداً، فالطفل قادر على تقليد ومحاكاة الأم في كل ما تقوم به. فعملية تقليد الطفل للكبار يعد أمراً أساسياً في تطوره، وأول دليل على ذلك يتضح في ألعاب الطفل الأولي، فأثناء اللعب يستخدم الطفل حواسه وينسق بين عضلاته وحركاته، ويظهر ذلك جلياً في مرحلة ما قبل العمليات - مرحلة الألعاب الرمزية - التي تعتمد على تقليد إشارات الكبار وسلوكهم، وأهم ما يميز هذه المرحلة هو تعميم الطفل للمجموعة التي تنتمي إلى نوع أو صنف واحد، كما يستعيض فيها عن الأشياء الحقيقية بأشياء وهمية.

مع استمرار نمو وتطور نمو الطفل يحدث ارتباط نفسي بين الطفل ولعباته ويتقن فن التعامل معها نتيجة للاستفادة من المرحلة السابقة من التفاعل والتعامل مع الأدوات والأشياء التي أصبحت مألوفة لديه في الحياة اليومية والتي يقلد فيها الكبار، فيستطيع أن يطعم لعبته أو تلبس الطفلة عروسها أو يغني كلاهما للآخر، ويصبح الطفل أكثر ميلاً لتقليد الكبار وسلوكهم، بل ويحذو حذوهم بما يراه في البيئة المحيطة به أو التي يعيش فيها.

يتقمص الطفل أحياناً شخصية أخري فيؤدي نفس الأعمال التي رأي الشخص الآخر يقوم بها، كأن يقوم بدور الأب أو الأم أو المعلم أو المعلمة أو الطبيب، مقلداً أصواتهم ومستخدماً أدواتهم ومحاكي حركاتهم وأفعالهم. وعندما تنمو خبرات الطفل، تتسع قدرته على الملاحظة فيتقن تقليد الآخرين وتقليد أعمالهم التي يراها أو يسمع عنها، ومن المفضل في هذه المرحلة؛ مواجهة فترة التقليد والمحاكاة بتوفير الدوافع التي تساعد الطفل على إعادة بناء الأحداث التي تهمه. لذلك يجب توفير الأشياء المألوفة للطفل كالملابس التي يرتديها أصحاب المهن المختلفة بالبيئة وأدواتهم، وكل ما يساعده على إطلاق خياله، والإبتكار في ألعابه سواء بمفرده أو مع أقرانه.

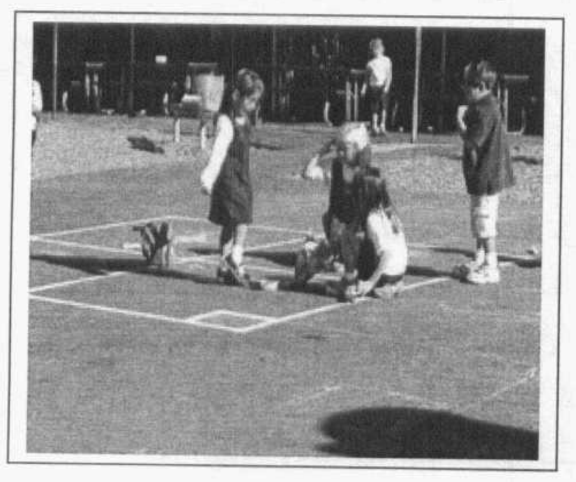


واللعب مع الأقران في شكل مجموعة له آثاره التربوية والإجتماعية الإيجابية. فاللعب الجماعي يؤثر في بناء شخصية الطفل وينمي قدراته على التعبير. ففي الألعاب التي تتشابك فيها الأيدي مثلا تعتبر نموذجاً لتقبل مشاركة الآخرين، ويمثل تشابك الأيدي والإحساس بالاتصال والوحدة مع الأقران وخاصة لدي الأطفال الإنطوائيين حافزاً



على المشاركة الإيجابية، وبمجرد قبول الطفل المشاركة مع مجموعة اللعب والاندماج معها يعطيه الإحساس بقيمة أنه جزء منها فيشعر بالرضا والسرور، ويسمي بياجيه هذه المرحلة والتي تقع بين الرابعة والسابعة مرحلة التفكير الحدسي أو مرحلة ما قبل التفكير المنطقي حيث يعتمد فيها تفكير الطفل على ما يراه.

وقد تؤدي الممارسة والتجريب والصواب والخطأ إلى أن يكتشف الطفل بتفكيره الحدسي العلاقات الصحيحة بين الأشياء، ويبدو تفكير الطفل في هذه المرحلة منطقياً إلا أنه في حقيقة الأمر تفكير رمزي وينقصه صفة التفكير الإجرائي الثابت. لذا ينصح في هذه المرحلة بتقليل فترات مشاهدة الطفل للتليفزيون. فما أكثر الآثار السلبية التي قد تنجم عن مشاهدة التليفزيون في حياة الطفل المستقبلية، فجلوس الطفل أمام التليفزيون ساعات طويلة قد يسلبه متعة الاندماج في الحياة الاجتماعية ويصرفه عن ممارسة اللعب وقد ينجم عن ذلك خلل في نمو الطفل الجسمي الحس حركي أو الاجتماعي.



وفي هذه المرحلة غالباً ما يتخذ اللعب صفة تعليمية وفق منهاج التربية الحركية برياض الأطفال، حيث يشتمل درس التربية الحركية، الألعاب الصغيرة التي تعتبر متنفساً للطفل لما يحتويه من أفكار وأنشطة تتضمن استخدام الطفل لأدوات الرسم، وتجميع الأشكال (البازل)، وأدوات المطبخ وأدوات النظافة، ومكونات المنزل، والمهن المختلفة في البيئة، و.......... والخ، مما يجعل دور المعلمة في الروضة يختلف عن دور الأم تجاه الطفل.

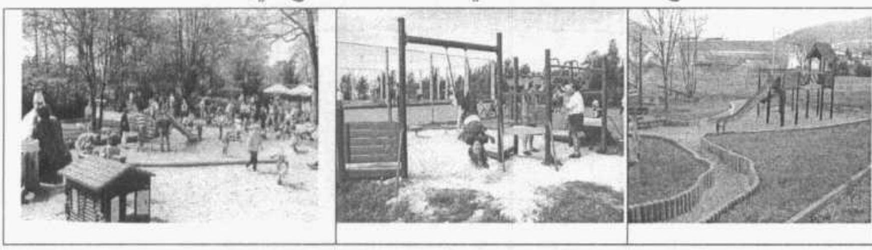
لذا يجب على معلمة رياض الأطفال مراعاة ما يلي ؛

- أن تحبب طفل الروضة في اللعبة التي تتضمنها أنشطة الألعاب الصغيرة، وتعلمه كيف يتعامل معها عند الأداء فلا يؤذيها أو يتعامل معها بعنف.
- لكي لا يمل الطفل من اللعبة يجب ألا يطيل فترة إستخدامها، أو إستعمال نفس اللعبة مرات متتالية، بل يجب أن يستبدلها بلعبة أخري. فعندما تغيب عنه يشتاق إليها ويهتم بها عندما يراها بعد غياب كما لو كانت لعبة جديدة.
- عند شراء اللعبات التي ستستخدم في الألعاب الصغيرة، يجب على المعلمة ضرورة اختيار اللعبة التي تتناسب مع متطلبات المرحلة السنية للطفل ومع خصائص نموه وميوله وقدراته الجسمية والعقلية والتي تساعده على تحقيق حاجاته النفسية.
- أن تكون اللعبة المختارة ممتعة للطفل بصرف النظر عما يمكن أن تحققه من نتائج تربوية وتنموية، فإذا استطاعت اللعبة أن تشبع لدي الطفل الشعور بالمتعة والسرور، فإن المعلمة تستطيع أن تعلمه كل ما ترغب فيه من قيم وسلوكيات ومهارات ومفاهيم.
- أن تثير اللعبة المختارة خيال الأطفال وتسير بهم دوماً نحو الابتكار.

وتعد الألعاب الصغيرة أحد المقومات الرئيسة لبرامج التربية الحركية حيث يفضلها جميع الأطفال لأنها قريبة من طبيعتهم وميولهم، فضلاً عن دورها في النمو البدني والحس حركي والعقلي والإجتماعى والنفسي والأخلاقي الذي يعود على الطفل من ممارسته لها. وقد أقر علماء التربية وعلم النفس أن اللعب للأطفال يحقق فوائد عديدة، كما تختلف الألعاب فيما بينها وتتباين أشكالها في ضوء بعض المتغيرات والعوامل والإمكانات، بالإضافة إلى فكرة اللعبة والهدف منها وطريقة الأداء، كما أن اللعبة الواحدة يمكن أن تتغير بتغير محتواها وطريقة تنفيذها ومقدار الجهد المطلوب لأدائها، من خلال تغير هدفها وقواعد اللعب فيها.

لعب وألعاب طفل القرن الحادي والعشرين

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم مراحل حياة الإنسان وأشدها حساسية، فإن صحت فيها وسائل وأساليب التربية والتوجيه في الألعاب واللعب، كان الناتج ثماراً يانعة تفخر بها الأمة، وإن أهملت هذه المرحلة كانت العاقبة عقوقاً وفساداً وسوء سلوك يبعث على الحسرة والندم. يوم لا ينفع الندم ولا تفيد الحسرة. والسؤال الذي يطرح نفسه؟؟؟ هل هذه الحقيقة غائبة عن أذهان الآباء والأمهات والمؤسسات المتخصصة ؟ وهل لا.بد من الانتظار حتى تظهر المشكلات وتكشر المصائب عن أنيابها؟ أم يجب أن ندرك "أن الغصون إذا قومتها اعتدلت ولا يلين إذا قومته الخشب."، "وقد ينفع الأدب الأحداث في مهل، وليس ينفع في الشيبة الأدب."



ولذلك فقد أصبح الاهتمام بالطفل وتوفير مختلف إمكانيات وظروف تنميته نمواً شاملاً متكاملاً متزناً، من مؤشرات التطور الحضاري والإنساني في كافة بلدان العالم. ويبدو ذلك واضحاً بين الدول المتقدمة في تسابقها نحو سن القوانين من أجل الطفل، والتي تتوافر بموجبها كل الوسائل اللازمة للاعتناء به ورعايته، بداية بتوفير الحدائق العامة والملاعب المكشوفة ووصولاً إلى إنشاء المؤسسات التربوية المتخصصة التي تتوافر بها ملاعب الأطفال وحدائقهم قبل اهتمامها بالبرامج التعليمية والتربوية الموجهة أو



التقليدية.

تأتي في مقدمة هذه الاهتمامات، أجهزة ألعاب الطفل الثابتة التي يخصص لها عادة جانباً في الحدائق والملاعب والمساحات الخالية حيث توكل مهمة تصميم وتنظيم وتنسيق وتنفيذ هذه الألعاب للمتخصصين في ألعاب وأجهزة الأطفال، ويشاركهم في ذلك؛ الفنانون التشكيليون والنحاتون والمتخصصون الذين يجمعون بين تخصص التصميم المعماري والصناعي وفنون النحت. فألعاب وأجهزة لعب الأطفال، لا بد وأن تتناسب وعالم الطفل وتلائم شخصيته ومداركه وتوجهاته المختلفة، وتعمل على جذب انتباه الأطفال وحبهم لها وبالتالي يمكن الاستفادة منها كوسيلة تربوية وترفيهية وثقافية وكذلك تعليمية.

ومن الجدير بالذكر أن تصميم جهاز أو لعبة للطفل توضع بالحديقة أو الروضة أو مكان اللعب، ليس بالأمر السهل أو الهين، فالطفل في كثير من الأحيان يستسيغ شكلاً لجهاز دون الآخر، كما أن مادة صنع الجهاز أو اللعبة والشكل التصميمي لها تلعب دوراً كبيراً في إمكانية استخدام الأطفال لهذه الألعاب بأمان، حتى لا تلحق بهم أذى بدني أو نفسي أو تعرضهم لخطر مادي أو معنوي. كذلك يجب أن يكون شكل الجهاز أو اللعبة قريب من عالم الطفل، ومحبب إليه؛ كأشكال الطيور أو الحيوانات والنباتات. كما يفضل استخدام المواد الأقرب إلى الطبيعة كالخشب أو الكاوتشوك، والابتعاد بقدر الإمكان عن استخدام مادة الحديد في صنع أجهزة وألعاب الطفل

والألعاب بما تتضمنه من عوامل للتشويق والإثارة وما تحققه من ترويح وإشباع لحاجات تربوية ونفسية واجتماعية للممارسين، تمثل جانباً هاماً وحيوياً لتنمية وتطوير سلوك الأطفال فضلاً عن غيرهم من الكبار وفي هذا يقول الأمام الغزالي رحمة الله عليه "وينبغى أن يؤذن له (أي الطفل) بعد الانصراف من الكتاب أن يلعب لعباً جميلاً يستريح إليه من تعب المكتب" ويقول أيضاً "إن منع الصبي وإرهاقه في التعليم دائماً يميت قلبه ويبطل ذكاءه وينغص عليه العيش، حتى يطلب

الحيلة من الخلاص منه رأساً" ويقول أيضاً "أن يعوِّد (أي الطفل) في بعض النهار على المشي والحركة والرياضة حتى لا يغلب عليه الكسل".

والطفل في المجتمع الإسلامي، وإلي سن السبع سنوات، يجب ألا يحمل أي مسئولية وأن يترك حراً يجري ويلعب، ولكن في الوقت نفسه يجب أن يرشده من حوله كالأم أو الأب أو المربية أو المربي وينظم لعبه ويوظفه بشكل هادف وفعال. فقد روي عن الأمام الصادق عليه السلام أنه قال: "دع أبنك يلعب سبع سنيين ويؤدب سبعاً وألزمه نفسك سبع سنيين فإن أفلح وإلا فإنه لا خير فيه" (سفينة البحار مادة ولد). وفى هذا المجال يروى صلاح جاهين في مقال له نشر في مجلة الدوحة عام ١٩٧٧، إذ يقول " تعلمت القراءة والكتابة وعمرى أربع سنوات، أمى معلمة إستقالت لتتفرغ لتربيتى وتعليمى، وفى شهور قليلة كنت أقرأ وأكتب وأضرب ألأعداد وأقسمها، أمى فرحت ولكنها جنت على وندمت بعد ذلك ندماً شديداً، كان عمرى أربع سنوات وأحمل فوق عنقى دماغاً كبيراً وكأنه دماغ رجل، وهذا ما أضر بى، إذ لأن جرعة التعليم المبكر ظهرت أعراضها السيئة وأنا في نهاية المرحلة الثانوية، حيث فجأة مللت الدراسة؛ ما قيمة الدروس وقد تعلمتها قبل الآن ؟ وبدأت اهرب من المدرسة، أقفز فوق الأسوار لأجلس في أى مكان لأرسم وألعب " هذا درس قد يستفيد منه غيرى؛ لا تعلم طفلك مبكراً وقبل سن الدراسة الطبيعية، لأنه قد يتفوق في سنوات البداية ثم يخفق بعد ذلك.

مصر الفرعونية ولعب الأطفال؛

إهتم قدماء المصريين بلعب وألعاب الطفل، حيث تشير النقوش بمعابد الأقصر وبني حسن إلى إهتمام قدماء المصريين بلعب وألعاب الطفولة على أنها وسيلة تربوية للتسلية وهي في نفس الوقت على درجة عالية من الفاعلية لإشباع ميول ورغبات الطفل وبالتالي تساعد على صحته النفسية والإجتماعية والبدنية. وقد عرف قدماء المصريين أنه من الصعب الفصل بين الطفولة واللعب والدور الرئيسي له في حياة الأطفال. فالطفل مولع بإعادة تصوير خبراته باللعب، وكذلك

الكشف عن عالمه الخاص وإنفعالاته وعلاقاته بالآخرين عن طريق اللعب. وهذا يجعل الطفل يعبر عن خياله وعما يجيش في صدره فيخفف من مشاعر القلق التي قد يعاني منها وبالتالي تتسع أمامه فرص التعبير عن ذاته وعن حياته.

ويشير احمد الدمرداش التوني في كتاباته عن الألعاب عند الفراعنة وقدماء المصريين؛ " أنه من النادر أن نجد طفلاً من قدماء المصريين يخلو عالمه من اللعب المتعددة والتي تتوافق والمرحلة العمرية التي يمر بها، وأن المتاحف الفرعونية في مصر و في عدد من دول العالم تزخر بنماذج متعددة من هذه اللعب. ففي المتحف المصري يوجد العديد من الكورات المصنوعة من الجلد والقش، وكذلك العديد من الدمي المصنوعة من الخشب أو العاج أو الطيور أو الحيوانات. وكذلك بعض أدوات اللعب مثل أدوات الرمي المختلفة، والعرائس والألعاب الخشبية، والتي تشبه إلى حد كبير الألعاب التي يستعملها الأطفال حالياً.

كما تدل النقوش الموجودة على جدران المعابد بسقارة مقبرة بتاح محب وميري روكا، وبمعابد الأقصر وبني حسن،أن الأطفال كانوا يمارسون العاب القفز فوق الحواجز والعدو والتسلق والتزحلق والعاب العصي، كما كانوا يتدربون على أنشطة التوازن والإتزان، ويمارسون العاب الكرة كرمي الكرات في الهواء والجري للقفها، وكذلك العاب المصارعة.

الإسلام ولعب الطفل

تشير كتب التراث، أن الإسلام جاء مقراً لهذه الفطرة البشرية، وقد ظهر ذلك جلياً في أحوال النبي ﷺ مع الأطفال، فلقد كان عليه الصلاة والسلام يقوم ببعض الأنشطة البدنية مع الأطفال فكان يصّف عبد الله وعبيد الله وكثيراً من بني عباس ثم يقول؛ " من سبق إلى فله كذا وكذا، قال، فيستبقون إليه فيقعون على ظهره وصدره فيقبلهم ويلزمهم " [رواه الإمام أحمد]

كما كان ﷺ يشجع على الرمي.كما جاء في البخاري أن رسول الله ﷺ شاهد نفراً من المسلمين يناضلون فقال لهم :" ارموا بني إسماعيل فإن أباكم كان رامياً "،

وكان النبي ﷺ يحرك أذهان الكبار والصغار ويسليهم بذكر السؤال العجيب واللغز المفيد ومن ذلك ما جاء في البخاري أن ابن عمر رضي الله عنهما قال، قال ﷺ: «اخبروني بشجرة مثلها مثل المسلم تؤتي أكلَهَا كل حين بإذن ربها ولا تحت ورقها» قال ابن عمر فوقع في نفسي النخلة فكرهت أن أتكلم وأثَمّ أبو بكر وعمر.

وقد روي الصحابة عنه ﷺ أنهم شاهدوه والحسن والحسين على بطنه أو صدره أو ربما جلس لهم كالفرس يمتطيان ظَهَره الشريف، وربما حمل أحد الأطفال وهو يصلي ولربما خرج ﷺ على أصحابه وهو حامل الحسن والحسين على عاتقيه، وكان الأطفال في عهده ﷺ يلعبون بالأرجوحة، وهي اللعبة المعروفة اليوم بنفس الاسم.

وجاء في صحيح مسلم في باب الرخصة في اللعب الذي لا معصية فيه في أيام العيد أن النبي ﷺ كان يأذن لعائشة وهي صغيرة السن أن تري الحبشة وهم يلعبون بحرابهم (وهو نوع من السلاح) قالت عائشة رضي الله عنها لقد رأيتُ رسول الله ﷺ يقوم على باب حجرتي والحبشة يلعبون بحرابهم في مسجد رسول الله ﷺ، يسترني بردائِهِ لكي انظر إلى لعبهم ثم يقوم من أجلي حتى أكون أنا التي انصرف، وكان ﷺ يأذن للصبيان بملاعبة الطيور، ومن ذلك ما جاء في البخاري عن أنس رضي الله عنه قال : كان النبي ﷺ أحسن الناس خلقاً، وكان لي أخ يقال له أبو عمير قال أحسبه فطيما وكان إذا جاء قال ﷺ: " يا أبا عمير ما فعل النغير ؟ والنغير طيرٌ كالعصفور قال ابن حجر رحمه الله في الحديث،" جواز لعب الصغير بالطير" وجواز ترك الأبوين ترك ولدهما الصغير يلعب بما أبيح اللعب به، وجواز إنفاق المال فيما يتلهي به الصغير من المباحات وجواز إمساك الطير في القفص ونحوه".

وكان ﷺ يداعب الأطفال برشفهم بالماء كما جاء في البخاري عن محمود بن الربيع قال عقلت من النبي ﷺ "مجه مجها في وجهي وأنا ابن خمس سنين من دلو".

وقد أجري النبي ﷺ مسابقة الجري بين أطفال بني عمه العباس وكان عليه

الصلاة والسلام يستقبل الفائز بصدره فيقبلهم ويلتزمهم، وكان على رضي الله عنه عداء (سريع الجري)، وقد كان الصحابة رضي الله عنهم يتسابقون على الأقـدام، والنبي ﷺ يقرهم عليه، وكان عليه الصلاة والسلام يأمر الركب فينطلق ثم يسـابق السيدة عائشة رضي الله عنها.

كما كان ﷺ يأذن للصغار من البنات أن يكون لهن عرائس من خرق كما جاء في سنن أبي داود عن عائشة رضي الله عنها قالت :" قدم رسول الله ﷺ من غزوة تبوك أو خيبر وفي سهوتها ستر فهبت الريح فكشفت ناحية الستر عن بنات لعائشة (لُعب)، فقال رسول الله ﷺ: ما هذه يا عائشة ؟ قالت بناتي، ورأي بينهن فرساً لـه جناحان من رقاع، فقال ﷺ ما هذا الذي وسطهن ؟ قالت فرس، قال وما هذا الذي عليه ؟ قالت : جناحان، قال فرس له جناحان ؟ قالت أما سمعت أن لسليمان خـيلاً لها أجنحةٌ، قالت : فضحك رسول الله ﷺ حتى رأيت نواجذهُ" ".

وقال ﷺ "كل شئ ليس من ذكر الله فهو لهو أو سهو إلا أربع خصال: مشـي الرجل بين الغرضين (للرمي)، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله، وتعليمه السـباحة". (رواه الطبراني بإسناد جيد)

وفي السنة النبوية أمثلة كثيرة أخري تدل على أن في ديننا فسـحة للتـرويح والترفيه عن الأطفال ودعوة صريحة للعب والحركة لما في ذلك من فائدة عظيمة.

التقدم التكنولوجي ولعب الطفل

بالرغم من التقدم العلمي والتكنولوجي الذي ميز العقود الأخيرة مـن القـرن العشرين، في مختلف المجالات، إلا أنه ما زالت هناك ونحن في العقد الأول مـن القرن الحادي والعشرين الكثير من التحديات التي تعمل على تقلص حركة الإنسان وتكسبه سلوكيات غريبة عن قيم وتقاليد هذا المجتمع، وفيما يلي استعراضاً لبعض وسائل وأساليب الترويح في العصر الحديث مع توضـيح مـا لهـا ومـا عليهـا والتحديات التي تضعها، بل وتفرضها على التربويين خاصة المهتمين منهم بلعـب وألعاب الطفل؛

التليفزيون: ويمثل للتربويين جليس سوء للأطفال.

ينتشر بين الأسر العربية كغيرها من أسر المجتمعات الأخرى التعامل مع التليفزيون كجليس للأطفال على اعتبار أنه يقدم تسلية لا ضرر منها عليهم، وقد ذاع هذا السلوك حتى أصبح هذا الحل يريح الأم من متاعب وشقاوة الأطفال، ولا خلاف مع الرأي القائل بأن مشاهدة الأطفال للتليفزيون مفيدة، ولكن متي؟، والإجابة؛ أن هذا صحيح ولكن؛ عندما تكون برامج التليفزيون معدة على أساس تربوي سليم وبأسلوب مناسب لفئة معينة من الأطفال، وبحيث لا تزيد ساعات المشاهدة المتصلة عن ساعة وفي حدود ساعتين على الأكثر في اليوم، علماً بأن ما أكدته الدراسات والبحوث عن عدد ساعات المشاهدة اليومية يزيد عن هذا الحد بكثير مما زاد معه مضار مشاهدة الأطفال للتليفزيون، وقد أعرب كثير من الآباء ورجال التعليم في الولايات المتحدة عن قلقهم من إمكانية إحباط التليفزيون لهمم الأطفال.

كما أوضح رأي المدرسين في إنجلترا أن ٢٥% منهم يشعرون بهذا الخطر، وحوالي ١١% منهم أشاروا إلى السلبية العضوية الناتجة عن قلة الحركة وقلة الأعمال التي يقوم بها الأطفال، كما أشار ١٤% إلى السلبية العقلية للأطفال وقالوا: "إن التليفزيون يجعل الأطفال أقل ميلاً إلى التفكير الذاتي أو الإقبال على الأنشطة الإبداعية"، "وقد يصبح الأطفال أقل اعتماداً على النفس....إذ أنهم يستكينون بالتليفزيون إلى الخمول والكسل العقلي".



كما تطرقت كثير من الدراسات النفسية والتربوية إلى أضرار إدمان الأطفال على مشاهدة التليفزيون حيث

أظهرت تأثير ذلك الإدمان على الجوانب العقلية والنفسية والحركية للطفل فضلاً على قضائه على العلاقات الأسرية الحميمة التي يتفاعل فيها الأطفال ويندمجوا مع آبائهم في حوارات خصبة وثرية، ويزيد من ظاهرة الصمت ويقتل التفاعلات العاطفية والوجدانية والفكرية، حيث أكدت دراسة مصرية عن أثر إدمان الأطفال الجلوس أمام التليفزيون، على نموهم العقلي والمعرفي وأشارت إلى، "أن التليفزيون يعد هروباً من الواقع وتزييفاً له وأن تأثير ذلك لا يقل عن تأثير المخدرات والكحوليات"، كما أوضحت الدراسة أن الفرد يعيش داخل خيالات مصطنعة تبعد عن الواقع من خلال البرامج التي يقدمها التليفزيون وأن هناك إرتباطاً عكسياً بين ساعات المشاهدة التي يقضيها الطفل أمام التليفزيون وبين التحصيل الدراسي. أي أنه كلما زادت ساعات المشاهدة انخفضت درجات التحصيل.. وقد أشار أيضاً الدكتور مصطفي الزيات – رئيس قسم علم النفس التربوي بكلية التربية – جامعة المنصورة: " أن التليفزيون لا يقتصر تأثيره على الطلاب في انخفاض التحصيل الدراسي فحسب.. بل يمتد إلى تدني نموهم العقلي والمهاري والانفعالي والاجتماعي والجسمي حيث تؤثر المشاهدة السلبية للتليفزيون على هذه المجالات بصورة واضحة".

وقد نشرت جريدة واشنطن بوست في ٣ سبتمبر ١٩٩٥ تقريراً عن مؤتمر جمعية علماء السياسة الأمريكية تحدث فيه البروفيسور روبرت د. بتنام أستاذ العلوم السياسية بجامعة هارفارد مؤكداً " أن التليفزيون مزق النسيج الاجتماعي القومي" وذكر قائلاً: "أن دخول التليفزيون إلى الحياة الأمريكية بقوة في الخمسينات من هذا القرن كان عاملاً رئيسياً في الانحدار الذي حدث فيما



بعد في الثقة بين أفراد المجتمع الأمريكي وفي مشاركتهم في الأعمال العامة والنشاطات الجماعية"، كما قدم إحصائيات توضح العلاقة بين ساعات مشاهدة التليفزيون والمشاركة الاجتماعية وأنه كلما ارتفعت ساعات المشاهدة انخفضت المشاركة الاجتماعية وانخفضت تبعاً لها الثقة بين الأفراد.

وفي الواقع يعتبر الوالدان هما الأكثر تأثيراً في تشكيل شخصية الطفل، إذ يمثلان البنك المعرفي الذي يزود الطفل بالمعلومات والمعارف، خاصة الحياتية، بالإضافة أن لديهم الرد على تساؤلاته واستفساراته عندما لا يستطيع أن يفهم ما يدور حوله.. وينعكس ذلك إيجابياً على تفكير الطفل.ونموه العقلي. ومن ثم يمكن إبراز المضار التي يمكن أن تنجم من طول فترة مشاهدة الأطفال للتليفزيون لساعات طويلة،،،،على النحو التالي:

١- مشاهدة التليفزيون لساعات طويلة تحرم صغار الأطفال من ممارسة الأنشطة الطبيعية اللازمة للنمو الشامل المتكامل المتزن السوي، والكشف عن المواهب من خلال التفاعل والاندماج مع أفراد الأسرة الواحدة والقائمين على التربية والرعاية من خارج أفراد الأسرة، ويزداد ذلك فيصل إلى أضرار بالغة السوء على النمو العقلي والوجداني للأطفال.

٢-الاستثارة الزائدة عن الحد لمخ الطفل وجهازه العصبي، فالرسوم المتحركة والمشاهد الخاطفة السريعة الإيقاع والصاخبة ترهق خلايا المخ ويعتاد عليها الطفل فتعيق الاستجابة للإيقاع العادي في أنشطة الحياة اليومية للطفل لأن الإيقاع العادي لا يثير حواس الطفل.

٣- مشاهدة التليفزيون لفترات طويلة قبل النوم تزعج نوم الأطفال ويستيقظون أثناء النوم بمعدلات أعلي من العادي مما يؤثر سلباً على صحتهم بوجه عام وعلي تطور القدرات العقلية والوجدانية لهم بوجه خاص.

٤- تشير بعض الدراسات إلى أن مشاهدة التليفزيون لفترات طويلة تؤدي إلى قصر زمن الانتباه عند الطفل، وتضعف قدرته على التعلم الذاتي مما يؤثر على

بناء القدرات الإدراكية والمهارات المعرفية.

٥- بدانة الأطفال نظراً لإقبال الأطفال على تناول الطعام أثناء المشاهدة وهي سمة غير مرغوبة صحياً خاصة إذا كان ما يقبل عليه الأطفال من أطعمة مصنعة و غير صحية كالتي يعلن عنها في التليفزيون للأطفال، وقد أوضحت الدراسة التي قالت أن إدمان التليفزيون لا يقل أثراً عن إدمان المخدرات فيما يتعلق بتأثير التليفزيون في مجال الصحة والحركة والتغذية كما أشارت الدراسة أيضاً إلى أن معدل حرق الجسم للسعرات الحرارية أو هضم وتمثيل الجسم للمواد الغذائية يقل في المتوسط بمقدار (١٤,٥%) عند مشاهدة التليفزيون.

٦- قد يتحول الإفراط في مشاهدة التليفزيون إلى إدمان يعتاده الأطفال ويصعب الإقلاع عنه في مراحل العمر التالية، وقد ذكرت الكاتبة (سارة الختلان)؛ أن "من العوامل التي تؤدي إلى انحراف الطفل هو ما يشاهده من خلال شاشة (التليفزيون) خاصة (أفلام الرسوم المتحركة) التي قد تبلد ذكاء الطفل وتضعف عقيدته وتميع خلقه لأنه أشبه ما يكون بالمادة اللدنة فسرعان ما يتشكل بما يشاهده فيأخذ أحط العادات وأقبح الأخلاق".

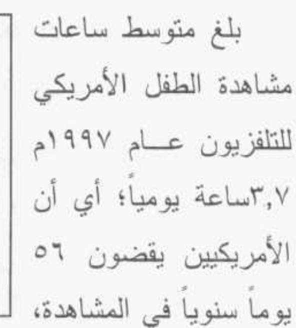


أفلام الكرتون؛ شاعت أفلام الكرتون كوسيلة لتسلية الأطفال سواء في المنازل أو روضات الأطفال، حتى أن الآباء والأمهات والمسئولين عن المؤسسات التربوية والتعليمية للأطفال يبحثون عنها من خلال أشرطة الفيديو والتي انتشرت مراكز بيعها، ومن خلال دراسات جادة للآثار التربوية لكثير من هذه الأفلام ظهرت نتائج مؤلمة يتربي عليها الأطفال في

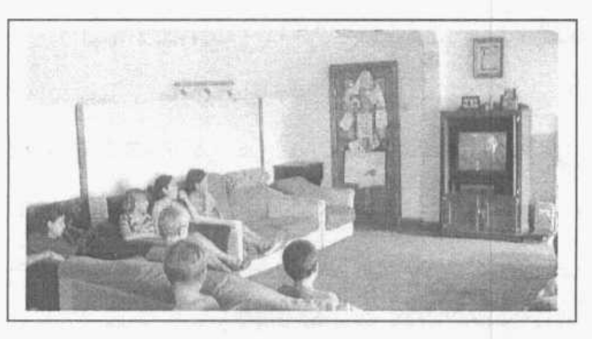
غفلة من الآباء ومن المعلمين والمعلمات. ولم تقتصر هذه الآثار على الخمول البدني والذهني وتعطيل الذكاء والإبداع لدي الأطفال، بل تعدت هذه الآثار السيئة إلى إهمال قيم المجتمع وعاداته وأخلاقه، وفي هذا المعني يؤكد العالمُ الألماني " مارتن " أن أطفال اليوم ليسوا مشاهدين فقط لهذه الأفلام.. وإنما هم شركاءُ في الأحداث وفي التمثيل.. فهم يعيشون الحدث ويشاركون فيه ويتأثرون بالتجربة تأثراً واقعياً حياً.

وقد دلت الإحصائيات العالمية إلى ما يلي:

يقضي الطفل الفرنسي حوالي ١٢٠٠ ساعة سنوياً أمام التلفزيون، وهي نسبة أكبر من الساعات التي يقضيها في المدرسة. (الأسرة- العدد ١٥ - ١٤١٥ ه ١٩٩٥)



بلغ متوسط ساعات مشاهدة الطفل الأمريكي للتلفزيون عام ١٩٩٧م ٣,٧ساعة يومياً؛ أي أن الأمريكيين يقضون ٥٦ يوماً سنوياً في المشاهدة،



و ١١ عاماً من عمر الفرد عندما يبلغ ٧٢ عاماً، ولهذا نشأت منظمة لمحاربة التلفزيون تسمي (أمريكا بدون تلفزيون) وتصدر جريدة ربع سنوية اسمها (نقطة بيضاء من شيكاغو). (اليوم ١٤١٨/١٢/٤ه ١٩٩٧م)

أظهرت دراسة أجراها (انينبيرج بابليك بوليس سنتر) في جامعة بنسلفانيا، أن الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٢-١٧ عاماً، يمضون يومياً ما يقارب من أربع ساعات ونصف الساعة أمام الشاشة الصغيرة، سواء كانت تلفزيون أو ألعاب فيديو أو جهاز كمبيوتر، بحيث إن هذا الوقت يفوق بكثير الوقت الذي يخصصه الأطفال لواجباتهم الدراسية. (المدينة ١٤٢٠/٣/١٥ه ١٩٩٩م)

التلفزيون لا يؤخر الأطفال عن التحصيل الدراسي فحسب؛ بل يدفعه إلى الانخراط في عالم العنف والجريمة؛ ففي دراسة أعدتها الجمعية النفسية الأمريكية، تبين أن الطفل الذي يشاهد التلفزيون ٢٧ ساعة في الأسبوع، سيشاهد ٨٠٠٠ مجرم و ١٠٠،٠٠٠ من أعمال العنف من سن الثالثة حتى العاشرة. وطبقاً لما كشفت عنه الإحصاءات، فإن المواطن الأمريكي ببلوغه سن الثامنة عشرة، يكون قد شاهد ٢٠٠،٠٠٠ عمل من أعمال العنف؛ منها مشاهد لأربعين ألف قاتل. (الأسرة – رجب ١٤١٧هـ –١٩٩٦م)

تقوم أفلام الكرتون بعمليات غسلٍ لأدمغة الأطفال، وبأسلوب منمق وصور جذابة، وهذا ما أشار إليه الطبيب النفسي (ستيفن بانا) قال " إذا كان السجن هو جامعة الجريمة فإن التلفزيون هو المدرسةّ الإعدادية لانحراف الأحداث "

الألعاب الإلكترونية؛ بدأ الاتجاه نحو صناعة " الألعاب الإلكترونية " في القرن التاسع عشر، فما أن حل عام ١٩٨١ م حتى انتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل وأماكن الملاهي المتفرقة. وتعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه، والتفكير، والتركيز.. وهي تلعب في أي وقت، ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد، إلى جانب أن بعضها سهل الحمل، رخيص السعر. وقد اكتسبت هذه الألعاب الإلكترونية شهرة واسعة، وقدرة فائقة على جذب الأفراد بمختلف مراحل عمرهم وإغرائهم، وكان من ضحايا هذه الألعاب " الأطفال " و" المراهقون".

مضار الألعاب الإلكترونية

تتعدي مفاسد هذه الألعاب مفسدة "إضاعة الوقت " إلى مخاطر كثيرة تكلم عنها التربويون وحذر منها المتخصصون ومنها على سبيل المثال، ما يلي:

- **تعليم وتربية الأطفال على الوحشية والعنف والقتل.**

إن نسبة كبيرة من " الألعاب الإلكترونية " تعتمد على التسلية بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم، ومع أن الغرب يعيشون انحطاطا وتدهوراً أخلاقياً إلا أن أقلاماً

منهم ضجت من هذه الألعاب وحذرت منها، وقامت دراسات مكثفة تؤكد مخاطرها وكثرة شرورها. وفي هذا المجال يقول الدكتور كليفورد هيل (المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية لتقصي مشكلة هذه الألعاب في بريطانيا)،"لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً.. وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر " وقال أيضاً " أما فيما يتعلق بتعود الأطفال على رؤية المناظر القبيحة جداً، فهذه قضية أخري، وذات أثرٍ مستقبلي، يهدد الجانب النفسي لهذا الجيل ويجعل كل المحرمات، وكل الأمور المتنافية مع الأخلاق والضمير والدين. شيئاً محبباً لذيذاً ".

وفي دراسة نرويجية للباحث (فالتين كارلسين) من معهد الإعلام والاتصال في جامعة أوسلو، بعنوان "ألعاب الكمبيوتر والعنف" أستهدفت الدراسة، مساعدة المعنيين في هذا المجال على فهم تأثير ألعاب الكمبيوتر العنيفة على الأطفال، واعتمدت على مقابلات مطولة مع ١٥ طفلا تتراوح أعمارهم بين ١١ و١٩ عاما. وخلصت إلى أن هؤلاء الأطفال يهتمون بطريقة تصميم الألعاب وكيفية اللعب بها على نحو أكبر من اهتمامهم بالصور التوضيحية العنيفة التي تحتويها.، واستخدم الباحث اللعبة المعروفة باسم "كارماجدون ٢" أساسا لدراسته، وتعطي هذه اللعبة نقاطا أكثر لدهس أكبر عدد ممكن من الأشخاص والحيوانات في السباق. وعندما تصاب هذه الكائنات في اللعبة فإن الضحايا يمزقون إربا إربا وتسيل الدماء منهم، وركز الباحث على هذه اللعبة لأنها كانت من العنف بحيث إن بعض البلدان، مثل هولندا والبرازيل، حظرت استيرادها عند أول ظهور لها عام ١٩٩٨، وقال كارلسين في بيان صحفي إن الأطفال ـ حتى في هذه اللعبة ـ ركزوا على طريقة اللعب بشكل أكبر من العنف. وأوضح أنه عندما طلب من العينات أن يصفوا اللعبة لوحظ أن العنف لم يترك لديهم الانطباع الأقوى، بل كان جل اهتمامهم يتركز على كيفية الوصول إلى الهدف. وأكد أن الأطفال وصفوا العنف بأنه مبالغ فيه وغير

واقعي، كما أظهرت الدراسة أن ألعاب الكمبيوتر العنيفة تحدث تأثيراً سلبياً على الأطفال، وقد أجازت الهيئة النرويجية الدراسة باعتبارها جزءا من مشروع يستهدف وضع حدود عمريه لمختلف أنواع الألعاب، اعتمادا على محتواها. (أسوشيتد برس)

وفي تقرير للكاتب " أمان الخالد " وتحت عنوان "عنف ودماء وجنس خارج الرقابة والوالدان آخر من يعلم" كتب فيما يخص " الألعاب الإلكترونية " قائلاً: "لعبة على قرص ليزر فحواها أن طفلة صغيرة تضيع، ومهمة اللاعب البحث عنها وإنقاذها وستبدأ اللعبة في كنائس ومناظر الصليب ثم يلي ذلك السير على الأشلاء البشرية والدماء التي تجدها في كل مكان وبمسدس اللاعب يتم قتل كل من يواجهه ولا مانع من الكتابة على الجدران بالدماء، ولعبة أخري يخرج الأموات من المقابر بأشكالهم البشعة ونساء مقاتلات شبه عاريات واللعبة هرج ومرج"، ولعبة أخري، " سيارات " يقوم اللاعب فيها بسرقة سيارات الآخرين بعد ضربهم والتخلص منهم ويأتي بعد ذلك الهروب من رجال الأمن والتمرد على أنظمة المرور والاصطدام بالمشاة في الطرق أمرٌ مباح فلا قيمة للإنسان في هذه اللعبة نهائياً.

- **إشاعة الجنس بين الأطفال.**

ففي لعبة " قتل العاريات " والتي تتضمن مشاهد خليعة، وفي بداية هذه اللعبة يأتي مقطع فيلمي يأخذ بأيدي الأطفال إلى صور حية لنوادي التعري في الغرب، وشعار هذه اللعبة هو " الخنزير " فيراه اللاعبون في كل مكان.

- وألعاب " المصارعة " حشر فيه المصارعات من النساء وهن كاسيات عاريات.
- وفي لعبة " سباق " كلما سار اللاعب وتقدم في طريقه كلما فاز بفتاة متبرجة أكثر خلاعة من التي قبلها.

- **إدمان اللعب وإهمال الواجبات.**

يظهر تأثير هذه " الألعاب الإلكترونية " من خلال الإفراط في ممارستها

ببعض " الأطفال والمراهقين " إلى حد الإدمان. مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة، وذلك حفاظاً على الأطفال الصغار من إغراء هذه الألعاب وجاذبيتها فقد لاحظ عدد من المدرسين تدنياً في مستوي الطلاب ورسوباً مفجعاً وبالسؤال تبين أن عدداً كبيراً منهم قد أدمن هذه الألعاب ونسي غيرها.

وكتب فهد عبد الله اللحيدان في مقاله بعنوان "الإدمان الإلكتروني" بتاريخ ٧/١٢/٢٠٠١ بمقالات من خلال الإنترنت منتدى الكتاب قائلاً: " كنت في زيارة لأحد الأصدقاء، ودار الحديث معه عن صعوبة متابعة الأطفال في التعليم والتحصيل وإنجاز الواجبات والمناهج المدرسية، وتمني الصديق أن تصاغ المناهج الدراسية على شكل برامج حاسوبية ممتعة للأطفال، وأثناء الحديث أقبل ابنه الصغير ١١عاما والانزعاج باديا على وجهه وبدأ يشتكي لوالده تعطل جهاز "السيجا"، وهو في المرحلة الرابعة من اللعبة!!، أي لم يبق له إلا المرحلة الخامسة ويفوز بالكنز أو هكذا فهمت، انطلق الأب مع ابنه ونسي الحديث مع ضيفه !! وبعد فترة عاد والبشر يعلو محياه، وهو يبشرني بأنه قام بالواجب نحو إصلاح العطل في جهاز ابنه وانه الآن يواصل اللعب في المرحلة الخامسة!!.

وانطلق الأب يعدد مهارات ابنه في اجتياز مراحل الألعاب التي يجلبها الأب لأبنه قائلاً: "هذا أحسن له من ضياع الوقت في شيء لا يفيد!! وارتفع حاجبي عجبا من قوله.

وأكمل بقوله "الألعاب الجديدة مكلفة ومع ذلك فأنا أوفرها لابني، فأنا أريد منه أن يحدث معلوماته بشكل مستمر!

ولكن أبشرك وقلت في نفسي هذه البشارة الثانية ان الجهاز الذي جلبته لابني له مدخل خاص للارتباط بالإنترنت، فزاد عجبي واستغرابي. وقلت له يا عزيزي اللعبة قد يهون أمرها؟ فقد لا تزيد عن ساعة أو ساعتين، ولكنك إن ربطت ابنك بألعاب الإنترنت، فستشده إلى عالم خيالي دائم، وستعزله عن واقعة.

قال لا ! ليس هذا المقصود وإنما أريده أن يتعلم الإنترنت، قلت له هذا ليس المورد الصحيح لتعلم الإنترنت.

أنت ستجني عليه بذلك وستجعله يدمن ألعاب الإنترنت وسينصرف عن التعليم والمواد الدراسية التي لا تملأ جوانب التشويق والإثارة التي اعتاد عليها في الإنترنت.

وأطنبت في التحذير.. ولم أجد منه أذنا صاغية بل لاحظت ان اهتمام صديقي بهذه الألعاب قد يفوق ابنه.. فأدركت أنني.. لا أستطيع ان أعزل.. عاشقاً.. عن هواه، ولا أن أصد هائماً.. عن محبوبته!.

وانتهت الزيارة وأدركت سر تذمر صديقي من مناهج الأطفال الدراسية، وخرجت من عنده وأنا استغرب فهم الآباء لدورهم وفهمهم للتقنيات الحديثة وكيفية تقديمها لأبنائهم.

نعم قد تكون الألعاب الإلكترونية محفزة لتخيلات الأطفال ولكن لا ينبغي أن تتجاوز الحد المعقول، وتقودهم إلى الخيال الدائم والإدمان الإلكتروني.

أيها الآباء قديما، قيل "ليس كل ما يلمع ذهباً" ولسان الحال اليوم يقول "وليس كل ارتباط بالإنترنت نافعا".

- **الجرائم والعادات السيئة**

تقول باحثة أمريكية تدعي " تينا دوبرت " :"إن كمية الشر المحشورة في هذا النوع من الألعاب تؤكد أن القائمين عليها، مدفوعون إلى تأدية رسالة شيطانية ما.. فمن غير المعقول عقلياً أن تلتقي جهودهم وإبداعاتهم حول هذه النقطة بالذات أي العنف والوحشية _ رغم أنها تتنافى مع الطبيعة الإنسانية.."

وفي دراسة غربية لهذا الموضوع ذكر أن نسبة جرائم الأطفال ارتفعت إلى ٤٤% بعد إغراقهم بهذه الألعاب الإلكترونية.

وقد ذكرت وسائل الإعلام أن أجهزة حديثة ستباع في الأسواق قريباً يمكن من خلالها أن يقوم اللاعب بدخول مباراة مع آخر في أطراف العالم، وستكون وسيلة

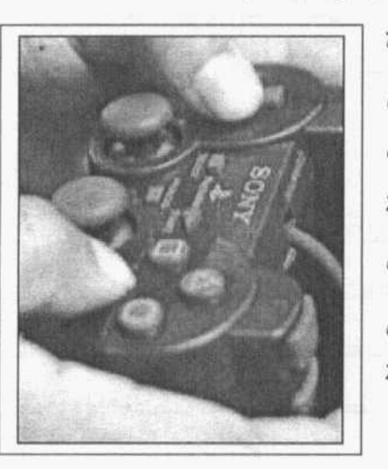
لتعرف أطفالنا على أشخاص مجهولين بدعم شبكة " الإنترنت ".

- **تأليف قلوب الأطفال على ارتكاب المعاصي؛**

فالطفل ينمو ويكبر ويتربي مع هذه " الألعاب الإلكترونية " فيسهل عليه رؤية وسماع المحرم، ويطلق بصره على الفتيات الشبه عاريات فيألف ذلك.. إضافة إلى إضاعة المال في شراء اسطوانات الألعاب التي لا تنتهي ومتابعة مجلات " أسرار الألعاب " الباهظة الثمن فضلاً عن إضاعة الوقت وترك العبادات.

- **الآثار الصحية السلبية؛**

تشكل الألعاب الإلكترونية وألعاب الكمبيوتر خطراً على الصحة فقد ذكرت (لندن بترا): حذر باحثون بريطانيون في دراسة نشرتها المجلة الطبية البريطانية من أن الجلوس لساعات طويلة وممارسة ألعاب الكمبيوتر والألعاب الإلكترونية تشكل خطرا على الصحة وتؤدي إلى الإصابة بأمراض عديدة.



وأوضحت الدراسة أن الكثيرين من هواة الإلعاب الإلكترونية باتوا أشبه بالمدمنين بجلوسهم لساعات طويلة وممارسة تلك الألعاب وان الاهتزازات والموجات الناتجة عن التعامل مع الأجهزة الإلكترونية تصيب الجهاز العصبي وخاصة شبكة الأعصاب في منطقة الأذرع واليدين والأكتاف والرقبة بأمراض عصبية يصعب شفاؤها.

ونصحت الدراسة العاملين في مجال الإلكترونيات بعدم الجلوس لفترات طويلة وبشكل متواصل أمام شاشات الكمبيوتر والقيام باستراحات قصيرة بين فترة وأخري لتجنب حدوث أي أضرار صحية لهم.

وقد كتب المهندس محمود شبل عباس في جريدة الرياض قائلا: لا نستطيع تجاهل موضوع هام جدا وهو أغلي من المال والمعلومات والأجهزة ألا وهو ما

يتعلق بالصحة وسلامة الأبدان، وسوف نوضح لكم في هذه المقالة أهم المخاطر التي تهدد صحة مستخدمي الحاسب الآلي بشكل عام والإنترنت بشكل خاص وطرق الوقاية.

لقد لوحظ تزايد أعداد المرضي من الشباب ومن الجنسين لعيادات أطباء العظام ومراكز العلاج الطبيعي في جميع أنحاء العالم ولقد دلت الإحصاءات الأخيرة على أن معظم هؤلاء المرضي من مستخدمي الحاسب الآلي والإنترنت لمدة تزيد على ساعتين يوميا ولذلك أصدر الأطباء عدة نصائح وإرشادات تساعد على الوقاية من تلك الأمراض والأعراض. ويقسم الخبراء هذه الآثار بعدة طرق مختلفة فمنهم من يقسمها إلى قسمين رئيسيين وهي الآثار قصيرة المدى والآثار بعيدة المدى ومنهم من يقسمها إلى آثار نفسية وآثار بدنية وآثار اجتماعية ولكن التقسيم الحديث هو خليط من هذا وذاك حيث أن هنالك؛

آثار بدنية ونفسية قصيرة المدى،؛ وتشمل توتر وإجهاد عضلات العين ويبدأ بالشعور بالآلام في العين والقلق النفسي وضعف التركيز وفي حالة تكرار زيارة المواقع الإباحية يؤدي ذلك إلى الإثارة الجنسية ومن ثم الكبت الجنسي أو ظهور المشاكل الأمنية والاجتماعية.



آثار بدنية ونفسية بعيدة المدى؛ أي تأخذ فترة أطول لظهورها ومنها آلام العضلات والمفاصل والعمود الفقري ومثال ذلك آلام الرقبة وأسفل الظهر وآلام الرسغ كما يمكن أن يتسبب في ظهور حالة من الأرق والانفصال النفسي عن عالم الواقع والعيش وسط الأوهام والعلاقات الخيالية خاصة لمن يدمنون على منتديات الحوار، كما يمكن أن يؤدي إلى حالة من زيادة الوزن نتيجة لعدم الحركة مع تناول الوجبات والمشروبات العالية السعرات وطبعا لا ننسي أن

نذكر المخاطر الإشعاعية الصادرة عن الشاشات وكذلك تأثير المجالات المغناطيسية الناتجة عن الدوائر الكهربائية والإلكترونية.

نصائح لتجنب هذه المشكلات:

لتجنب كل هذه المشاكل ندعو باتباع النصائح التالية على قدر المستطاع للحفاظ على الصحة.

لتجنب إجهاد العين؛ يجب اتباع التالي:

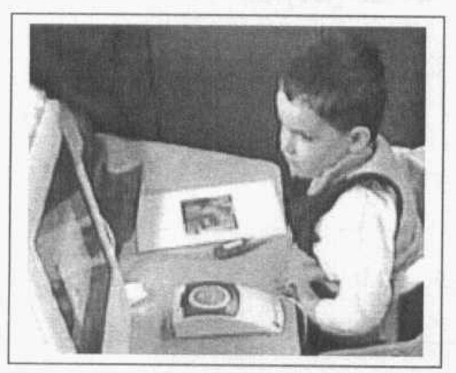
ارتفاع ومكان الشاشة:

ينصح بأن يكون ارتفاع الشاشة مناسبا بحيث يكون على مستوي النظر والارتفاع المثالي هو أن يقع نظرك على الشاشة مباشرة (كخط مستقيم) على نقطة تقع على بعد ٥ إلى ٧ سنتمترات تحت الحدود العليا للشاشة، كما ينصح باقتناء شاشة بحجم ١٥ بوصة على الأقل، وينصح بوضع الشاشة في مكان مناسب داخل المكتب أو الغرفة بحيث تقل الانعكاسات من الإضاءة الخلفية أو النوافذ.



التحديق في الشاشة:

ينصح بأخذ فترة راحة كل ١٥ دقيقة وذلك بالنظر إلى أبعد نقطة في الغرفة لمدة نصف دقيقة أو من خلال النافذة أو غمض العين، كما ينصح بتكرار الرمش أو غمض العين بين فترة وأخري لتجنب الجفاف.



لتجنب آلام العمود الفقري والمفاصل:

أ) لتجنب آلام الرقبة وأسفل الظهر

ينصح بالجلوس على كرسي مناسب لطولك ويفضل أن يكون له مسند للرأس والظهر ويجب عليك ان تجلس بطريقة صحيحة بحيث يكون الرأس والرقبة وكامل العمود الفقري بوضع مستقيم.

ب) لتجنب آلام المفاصل

تتأثر معظم المفاصل بطريقة جلوسك أمام الكمبيوتر، ويعتبر مفصلي الفخذ والركبة من أكثر المفاصل تأثرا بطريقة جلوسك أمام الكمبيوتر ولذلك ينصح باتباع الطريقة السليمة للجلوس وهي الجلوس بحيث تشكل المفاصل زوايا قائمة، كما يتأثر الرسغ كثيرا بطريقة استخدامك للفأرة ولوحة المفاتيح وعليك بالمحافظة على يديك مستقيمة على قدر المستطاع أثناء الكتابة على لوحة المفاتيح أو استخدام الفأرة مع الحفاظ على المرفق ليكون أقرب إلى جسمك وتكون الزاوية ٩٠ درجة بين العضد والساعد، وعدم الجلوس لفترات طويلة أمام جهاز الحاسب دون حركة وننصح بالحركة كل ربع ساعة وأداء بعض الحركات المفيدة كالتنفس بشكل عميق أو الوقوف ومرجحة الذراعين وضم وفرد الأصابع وذلك لتخفيف الضغط على العضلات والجهاز الهيكلي وتنشيط الدورة الدموية.

لتجنب تأثير الإشعاعات الصادرة عن الشاشات:

تصدر شاشة الكمبيوتر العديد من أنواع الإشعاعات بكميات مختلفة وأهم هذه الأنواع الأشعة السينية والأشعة تحت الحمراء والأشعة فوق البنفسجية وكذلك موجات الميكروويف وهذه الإشعاعات صغيرة في شدتها وكميتها ولكن التعرض المستمر لها قد يتسبب في مشاكل مستقبلية وأفضل طريقة للتقليل من آثارها المستقبلية، هو الابتعاد عن مصادرها على قدر الإمكان ولذلك عليك بالابتعاد عن الشاشة بمسافة لا تقل عن ٥٠ سنتمترا ،واستخدام شاشة ذات مواصفات جيدة بحيث

تصدر إشعاعات أقل، ويفضل استخدام شاشات السائل البلوري بدلا من الشاشات التي تعمل على تقنية أنبوب المهبط وهو ما يعرف بأنبوبة الكاثود، وملاحظة أخيرة بهذا الخصوص وهي أن الإشعاعات تصدر في جميع الاتجاهات ولذلك عليك بالابتعاد عن الشاشة من جميع الاتجاهات، ويلاحظ في كثير من مقاهي الإنترنت ومكاتب الشركات جلوس المستخدم أمام جهاز كمبيوتر وخلف رأسه مباشرة شاشة زميله وطبعا هذه ممارسة خاطئة تؤدي إلى تضاعف التعرض للإشعاع لأن ذلك المستخدم سوف يتعرض للإشعاعات الصادرة من شاشته ومن شاشة زميله أيضا.

لتجنب تأثير المجالات الكهرومغناطيسية:

ينصح بوضع الجزء الذي يحتوي على مكونات جهاز الكمبيوتر بعيدا عن الجسم بمسافة نصف متر على الأقل، كما ينصح بالابتعاد عن الأسلاك والكوابل بنفس المسافة.

لتجنب الآثار النفسية والعاطفية والاجتماعية:

كثير من المستخدمين يقعون في مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية أو منتديات الحوار والدردشة على شبكة الإنترنت وينصح الخبراء بمقاومة هذا الإدمان وتجنب غرف الدردشة التي لا طائل منها وعدم الارتباط بأي شخص عاطفيا عبر الشبكة حيث أن الغالبية تمارس الكذب وإخفاء الشخصية الحقيقية وان أظهروها فإنهم يمارسون التمثيل لإخفاء الصورة الحقيقية، كما يمارس الأغلبية الكذب والتضليل فيما يتعلق بالحالة الاجتماعية والعمر والجنسية والمهنة أو حتى الاسم.

كما أشارت الدراسات أن هناك الكثير من الأعراض المرضية المتعلقة بقضاء وقت طويل في عالم الخيال الإلكتروني ومنها الدوخة وتشويش الأفكار والأرق والنرفزة وفقدان المهارات الاجتماعية وزيادة اللامبالاة بالمستقبل. كما أشارت بعض الدراسات الإجتماعية الحديثة أن الإدمان على إستخدام الكمبيوتر لفترات طويلة يعرض الفرد للتغيب والتغرب.

لتجنب زيادة الوزن ؛

ينصح بعدم تناول المشروبات الغازية والمأكولات الخفيفة ذات السعرات الحرارية العالية وتجنب ألواح الشوكولاته وقطع الحلوى والمعجنات وينصح بتناول بديل ذات سعرات حرارية أقل بدلا منها ومثال ذلك تناول الماء والخضراوات والفاكهة مثل التفاح والجزر والخيار.

كما أضافت جريدة الجزيرة الطبعة الأولي القرية الإلكترونية العدد ١٠٣٠٣ بتاريخ ١٧ رمضان ١٤٢١ ه عن (لندن واس):

دعت أستاذة جامعية متخصصة في طب الأطفال في مقال صحفي نشر في لندن أولياء الأمور بضرورة عدم تعويد أطفالهم على الألعاب الإلكترونية لما فيها من أخطار جسيمة غير مرئية على وضعهم الصحي، وقالت الدكتورة ديانا ماك كيغر في مقال نشرته في مجلة سكوتش ميدكال جورنال انها لاحظت من خلال معالجتها حالات أطفال أن الأطفال الذين يقضون ساعات طويلة على الألعاب الإلكترونية إما على الكومبيوتر أو الألعاب الإلكترونية الأخرى المسماة نينتدو يعانون من مرض التوتر المتكرر وأوجاع في الأطراف والرأس واليدين، واستعرضت الدكتورة ماك كيغر من المستشفي الملكي البريطاني في مدينة اباردين في اقليم اسكوتلندا عدة حالات وقالت إنها شاهدت أطفالاً يعانون من آلام مبرحة في الأطراف إلى درجة أنهم لا يستطيعون كتابة واجباتهم المدرسية وذلك بسبب استخدام الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة، وأضافت أن مرض التوتر المتكرر لا يشعر به الطفل إلا إذا قام بمجهود يدوي أو عضلي أو خلال النوم لدي تقلبه في الفراش وعندها تحدث آلام حادة.

وهنا لابد من ذكر ضوابط مهمة لما تقدم وهي وصايا للوالدين والمعلمات والمعلمين ينبغي أن يلتفتوا إليها فهم بلا شك مسؤولون عن رعاية وتربية وتوجيه وإرشاد الأطفال، ومما ينبغي التأكيد عليه ما يلي:

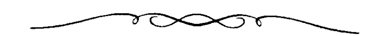
١- مراعاة الموازنة بين أوقات العمل الجاد وأوقات اللعب، فإن من الأطفال

من يغرق في الألعاب والهزل حتى يصبح بذلك مبغضاً لكل أمرٍ جاد وعاقبة ذلك الفشل في حياته الدراسية ومن شب على شئ شاب عليه والحل الأمثل هو تعليم الأطفال التوسط وتعويدهم أن لكل شئ وقتٌ يخصه.

٢- يمكن للأباء شراء الألعاب لأبنائهم ولكن على الأب ألا يكون مسرفاً وأن يربي أطفاله على الاقتصاد في شراء الألعاب وليس صحيحاً، أن يشير الطفل إلى الشيء فيسارع الوالد لشرائه بل ينبغي تربيته على الرضي بالقليل وأنه ليس كل ما اشتهيت اشتريت، وكذلك يباح للمسئولين بالمؤسسات التربوية والتعليمية اقتناء الألعاب ذات الأبعاد التربوية الهادفة لاستثمار وقت الفراغ إن وجد بالرياض والمدارس وجعلها بدائل للألعاب الأخرى ومن هذه الألعاب:

- القصص التي تربط الأطفال بتاريخهم الديني والسياسي.
- القصائد الشعرية الخيالية والأناشيد التي تتضمن التوجيهات الأخلاقية والسلوكية.
- ألعاب الفك والتركيب لما فيها من تنمية لذكاء الطفل.
- البطاقات المصورة سواء كاملة أو مقطعة لوسائل المواصلات والنباتات والحيوانات والمهن بالبيئة التي تعرف الطفل ببيئته والبيئة المحيطة.
- أدوات الرسم والتشكيل والزخرفة.
- البرامج والألعاب التي تعلم المهارات والمفاهيم العددية والحسابية واللغوية والكتابية والمهارات العملية.

وسوف نعرض نماذج لبعض الأجهزة والأدوات التى تعمل على تشكيل شخصية الطفل خلال اللعب والحركة، والتى يجب أن توفر للطفل سواء في المنزل أو المؤسسات التربوية والتعليمية.



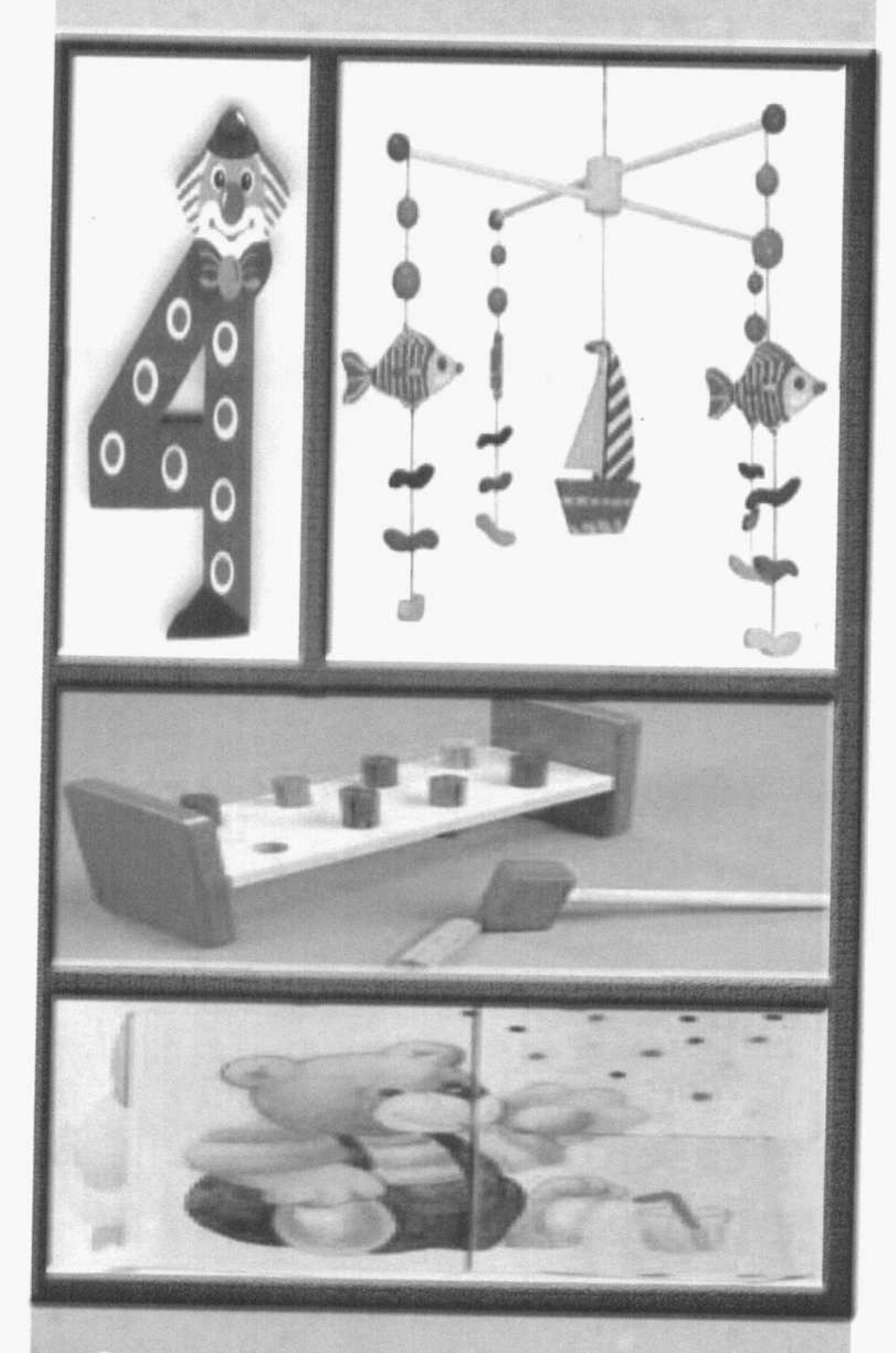


أجهزة وأدوات الطفل قبل سن الروضة:

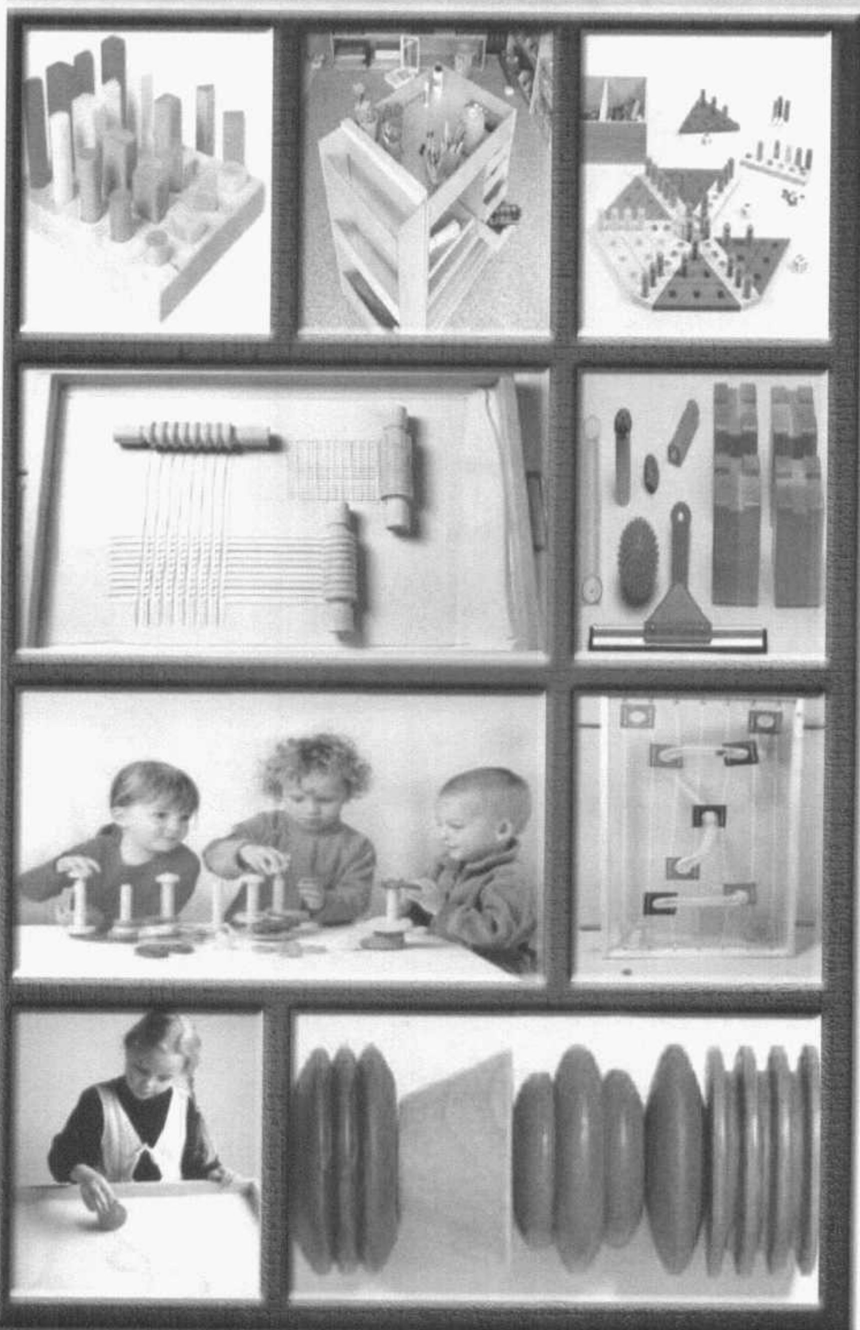


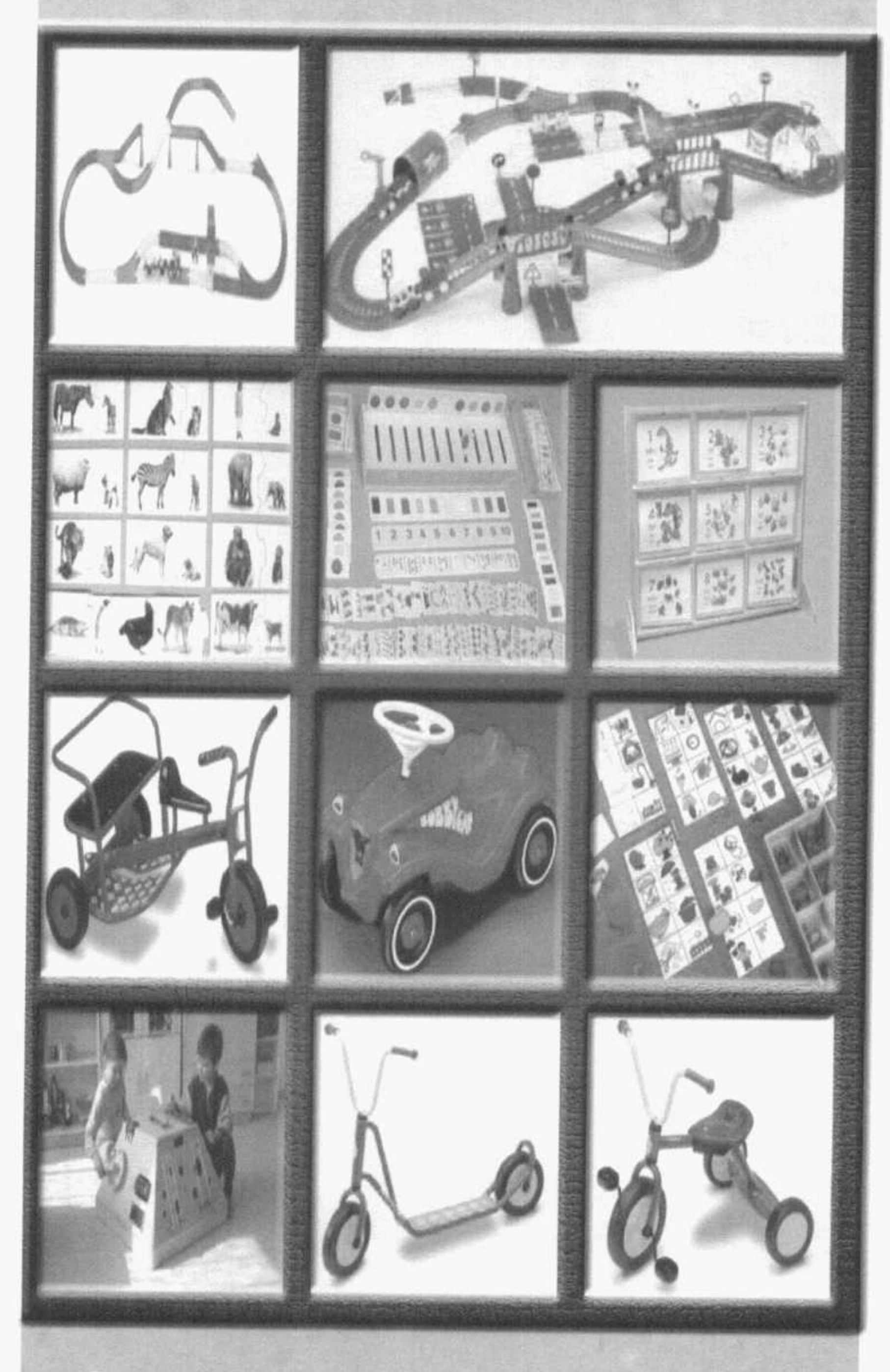


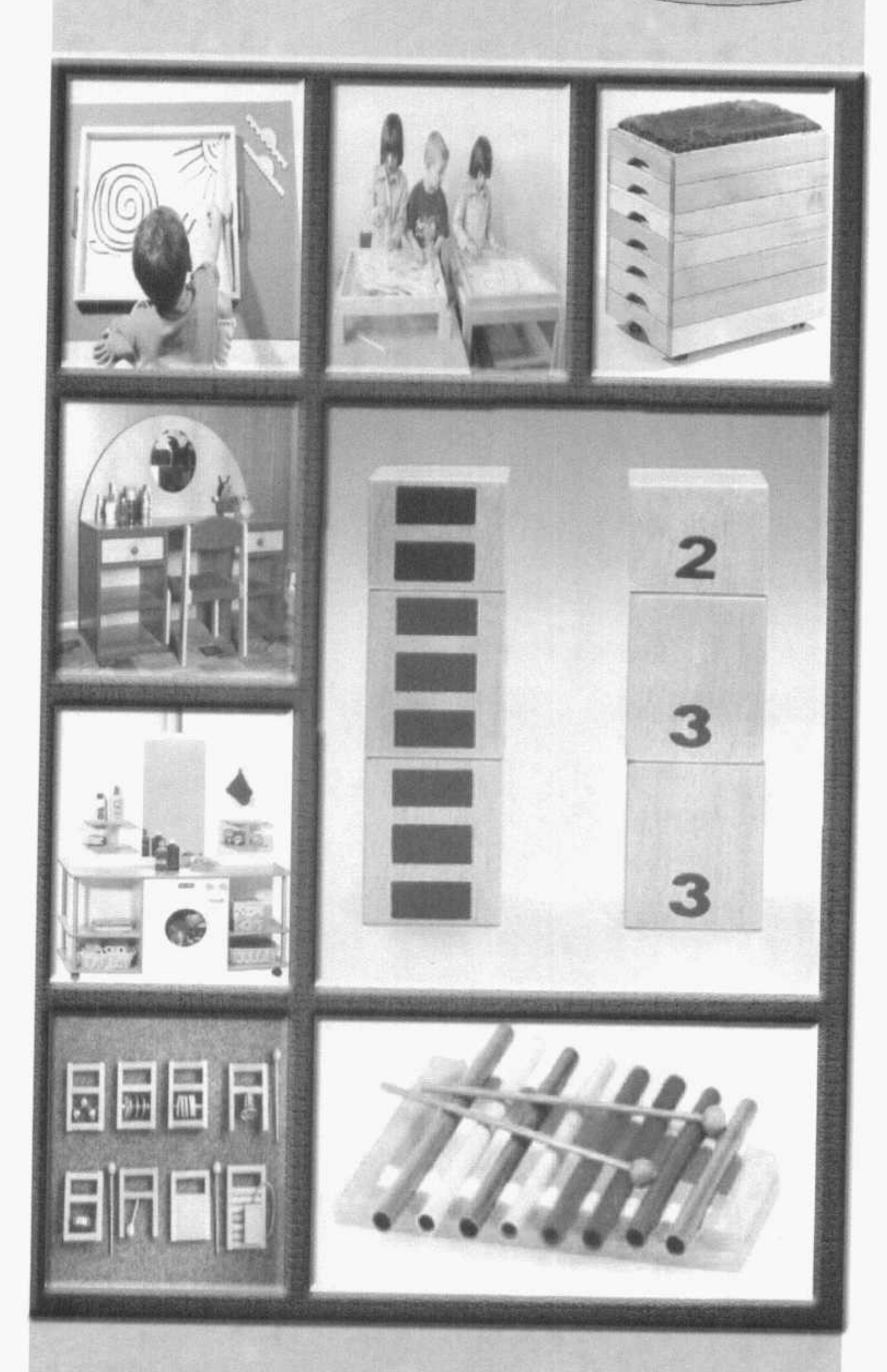


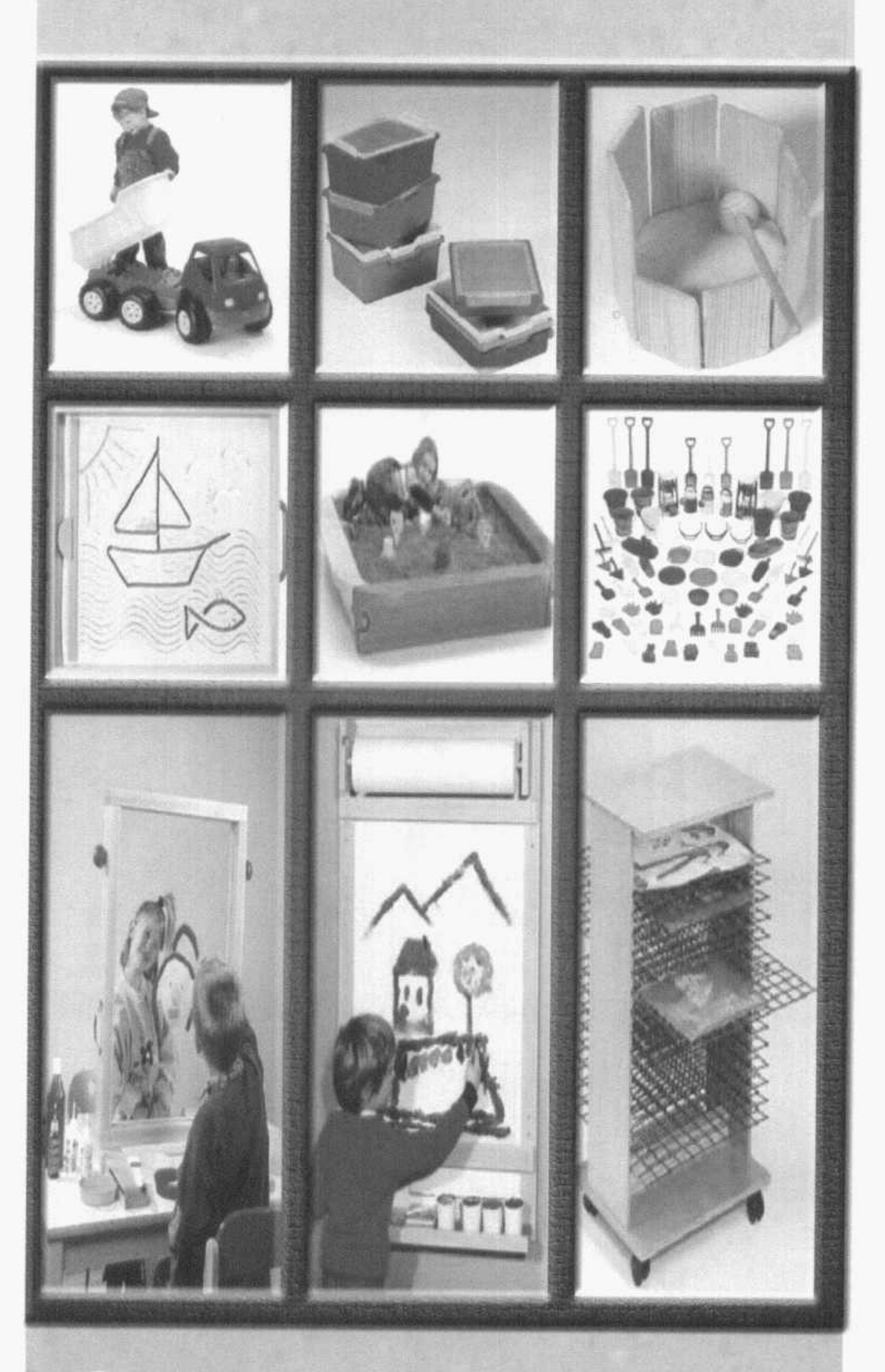


أجهزة وأدوات الطفل فى سن الروضة:

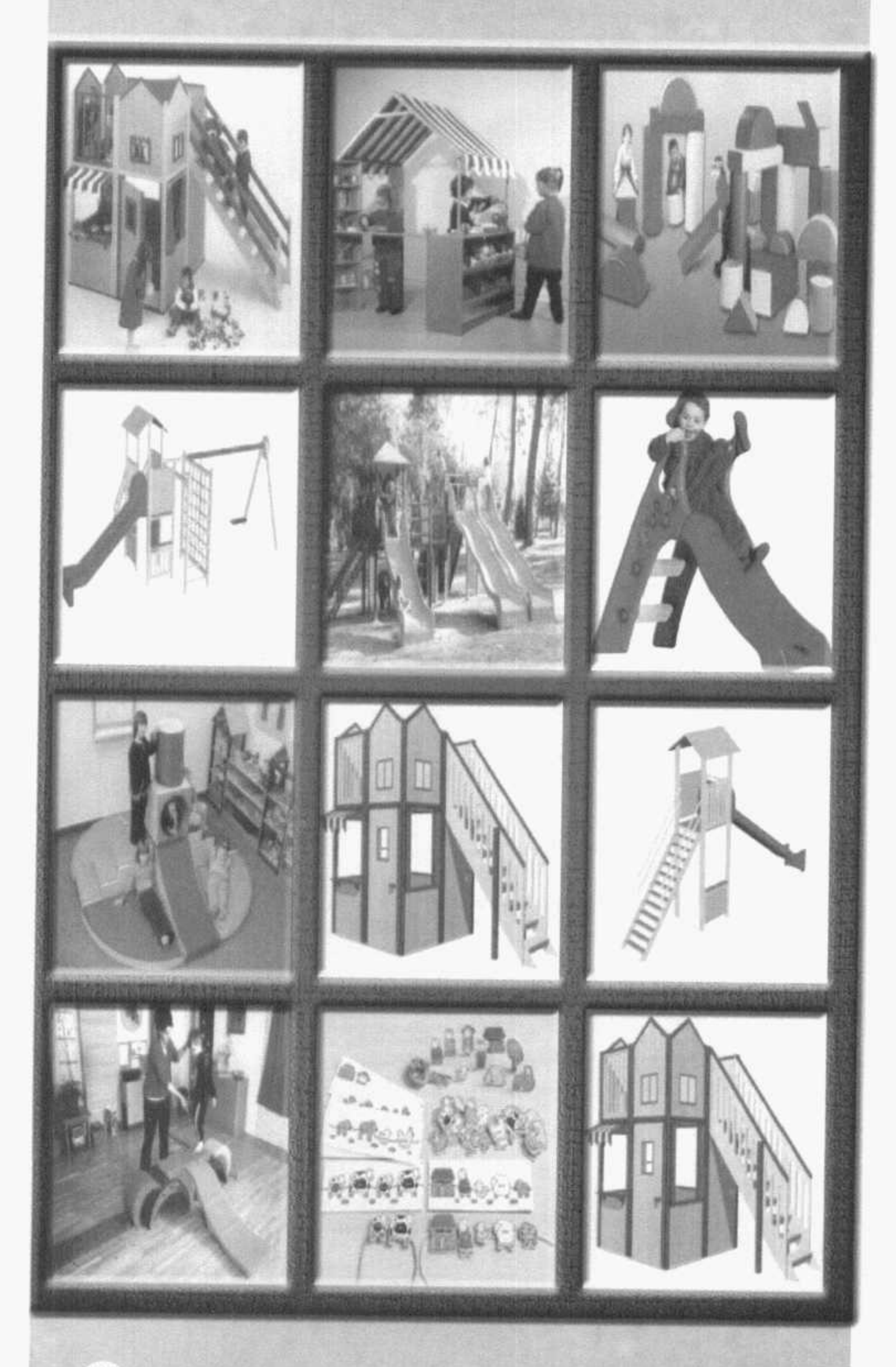


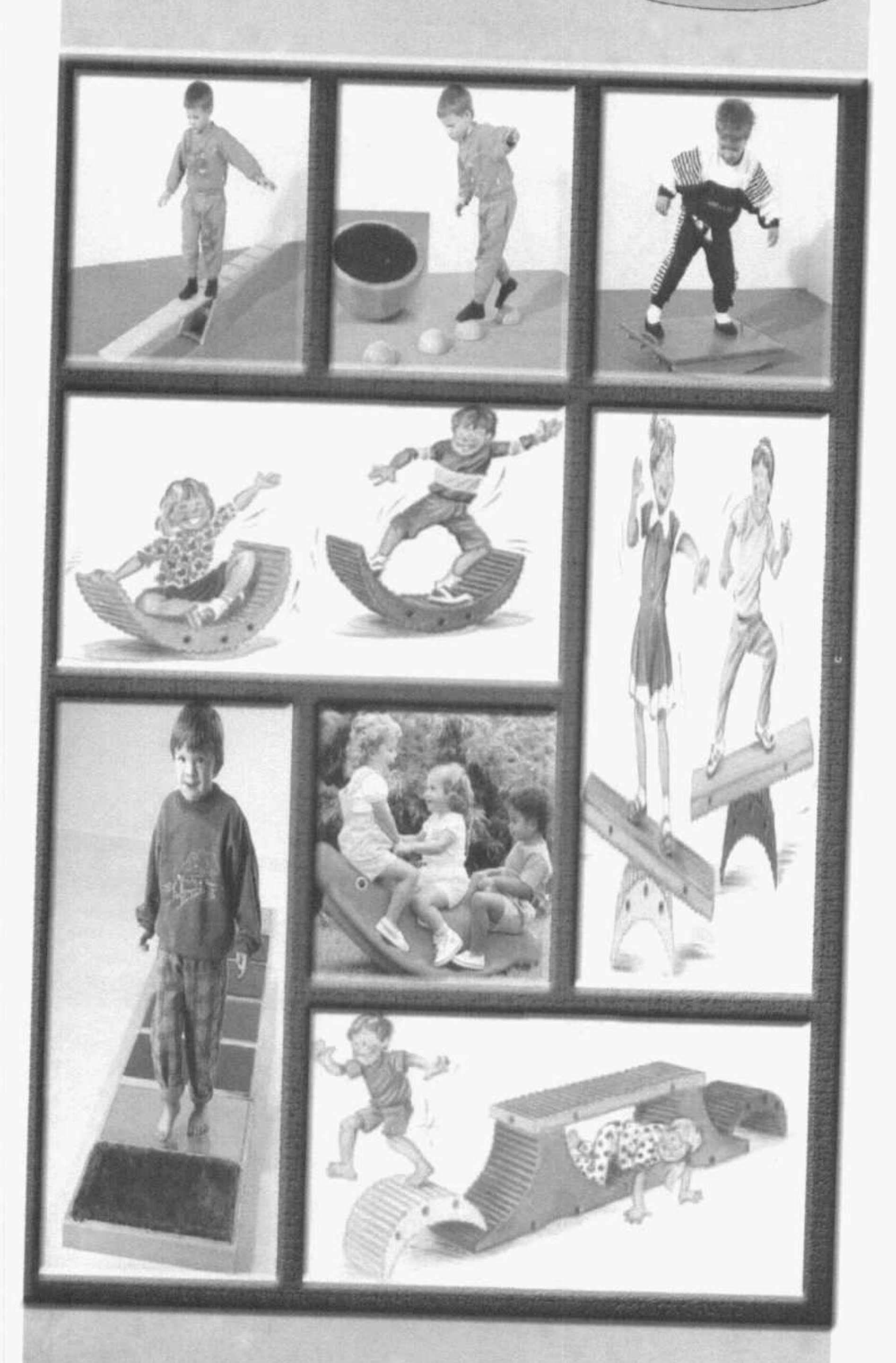


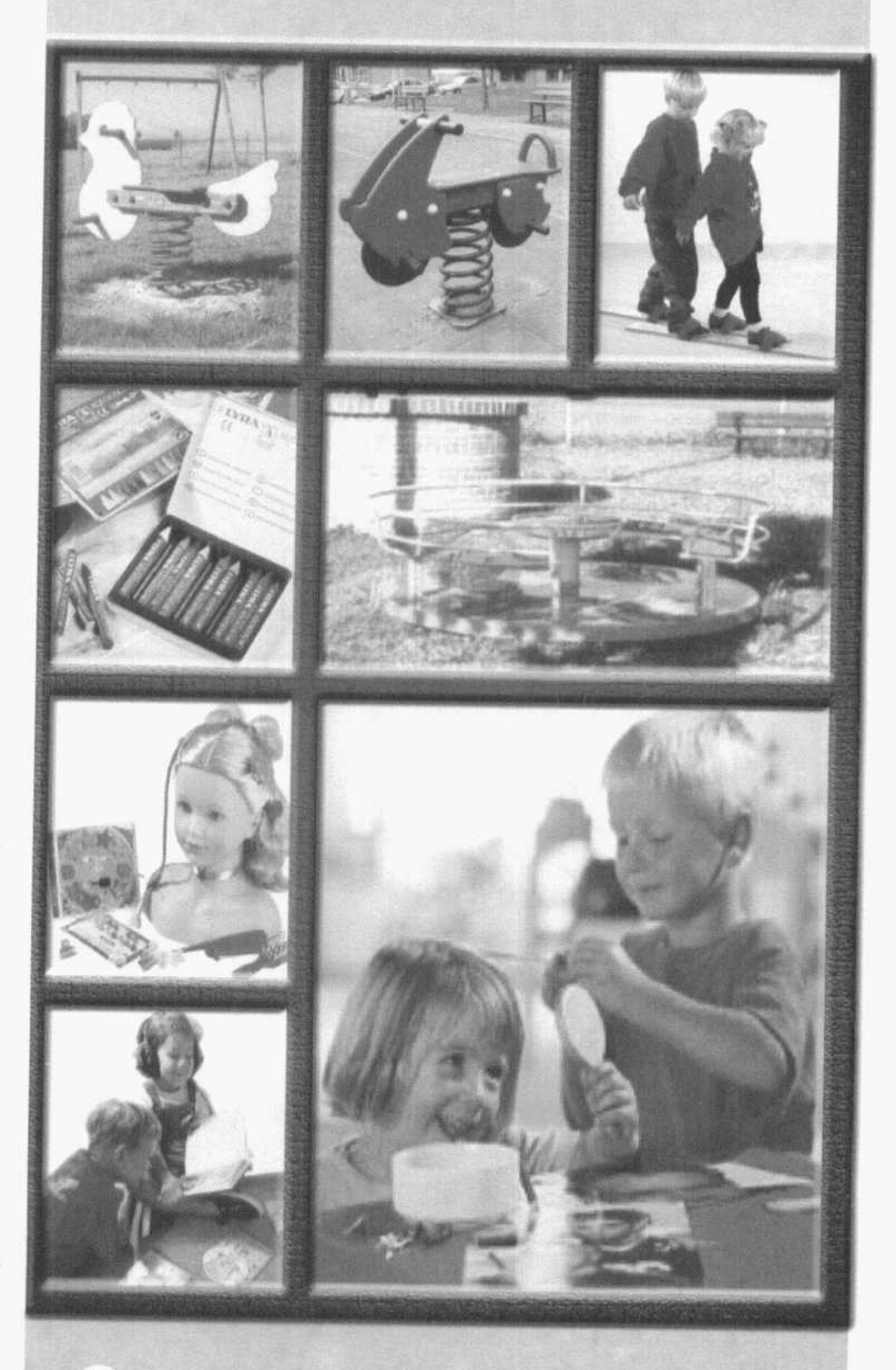

2
3
3

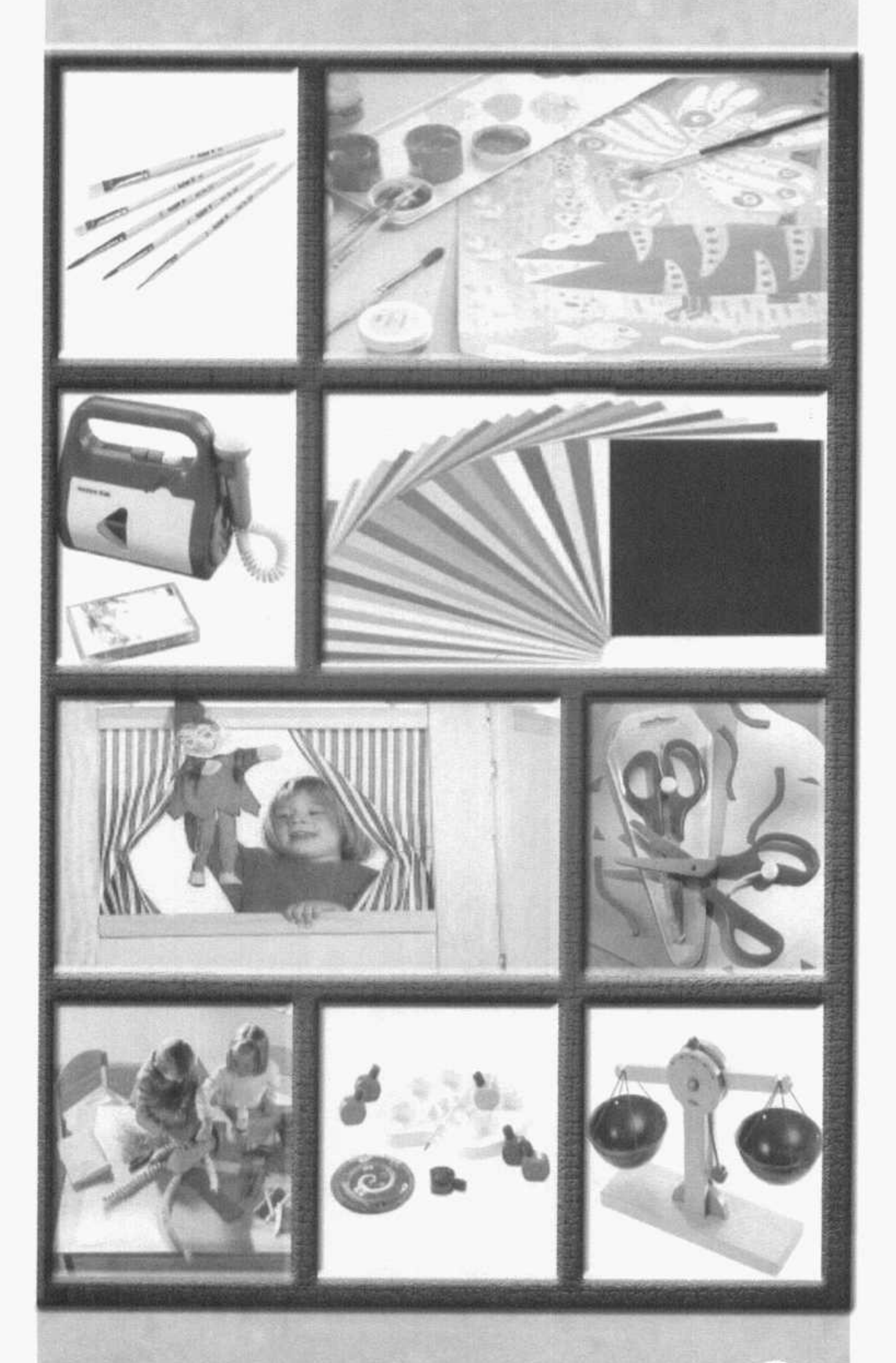


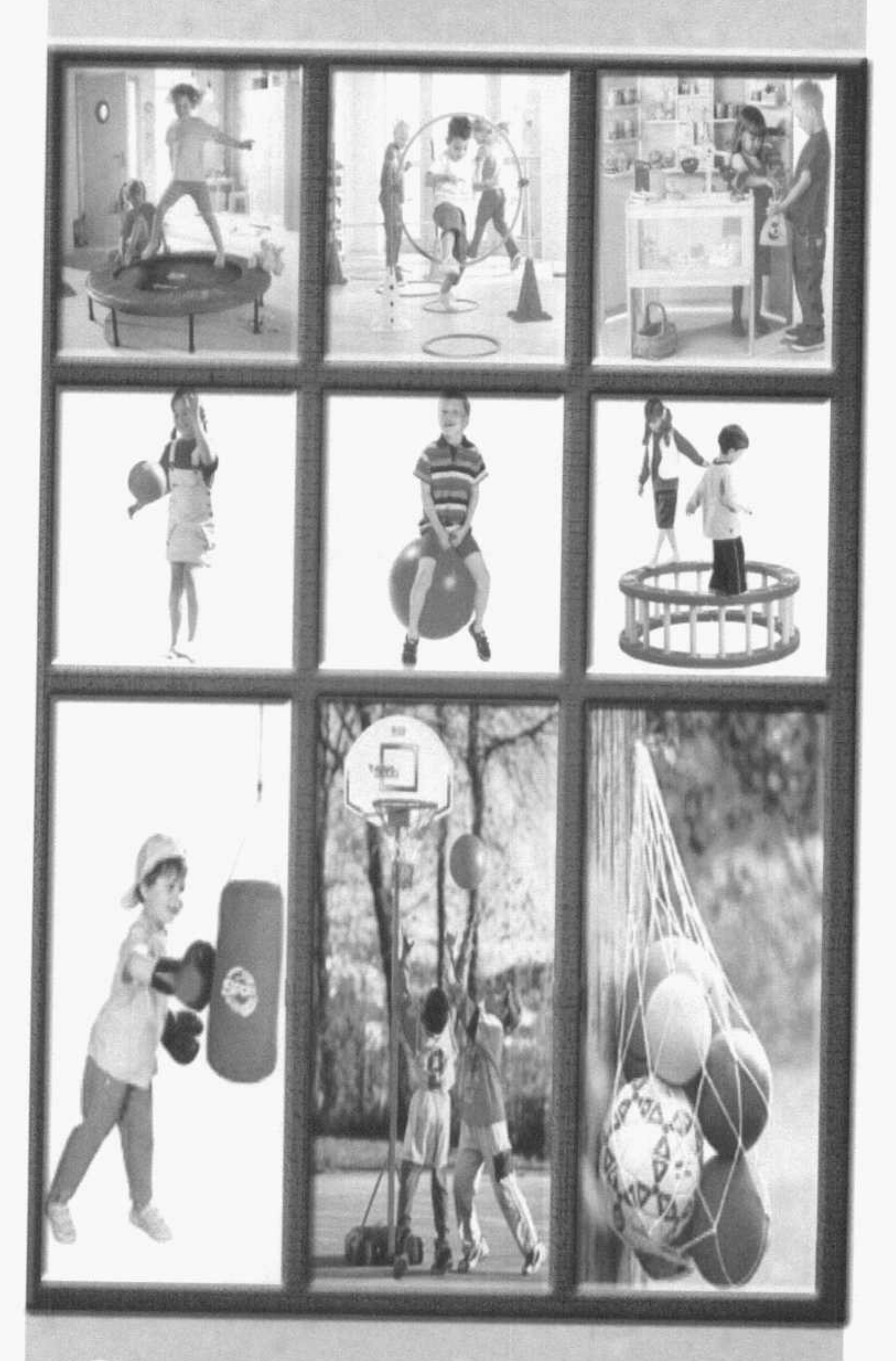


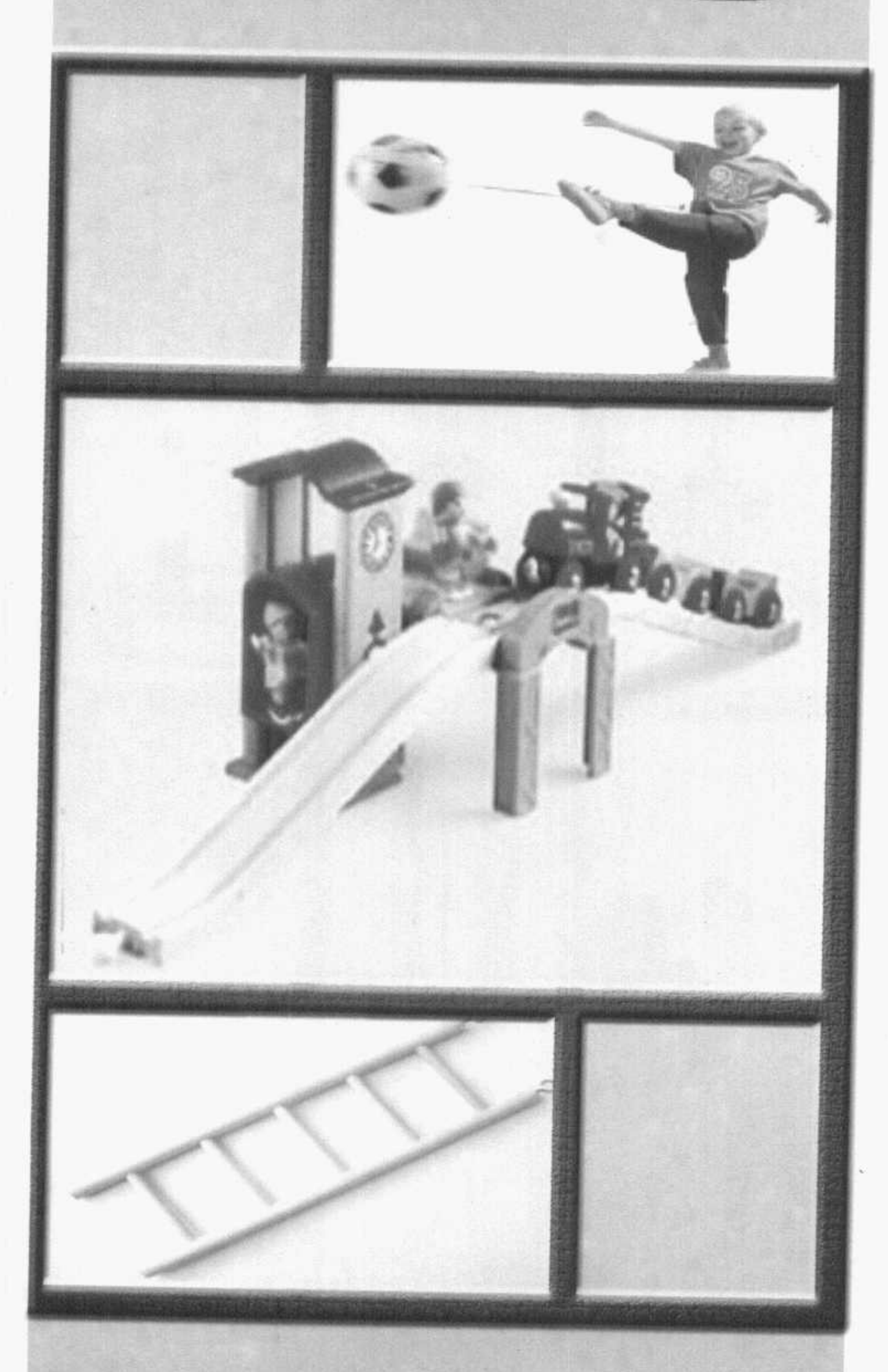












الفصل الثاني

نظريات تفسير اللعب

مقدمة

اللعب ظاهرة حيوية ، ومن الحاجات الضرورية للإنسان، وفى مختلف المراحل العمرية التي يمر بها، فالطفل في سنواته الأولى لا يمكن أن ينمو بشكل سليم وتتشكل شخصيته السوية دون اللعب، وجميعنا نعلم أن الطفل في مراحل نموه لا يعرف للهدوء أو السكينة سبيلاً، بل هو في حركة مستمرة وحاجة كبيرة إلى اللعب، والواقع أن الإنسان يحتاج إلى اللعب حتى بعد سنين الطفولة ولكل مرحلة ألعابها التي تتناسب مع نموه العقلى والجسمى. والألعاب بطبيعتها متعددة ومتنوعة، ولكل منها أهدافه وأغراضه التربوية، واللعب نشاط هام في حياة الطفل، وهو تطور سلوكي يسود عالمه، كما أنه وسيط تربوي نفسي يعمل علي تكوين وتكامل شخصية الطفل. ولا يتحقق أهمية اللعب من خلال الفترة الطويلة التي يقضيها الطفل في اللعب ، بل في إسهامه بدور فعال في التشكيل النفسي والسلوكي للطفل.

فاللعب مدخل أساسي لنمو الطفل الشامل المتكامل في مختلف جوانب النمو البدني والإدراكي والاجتماعي والنفسي، ففي اللعب يبدأ الطفل بالتعرف على كل ما يحيط به من أشياء وأفراد. فاللعب يتميز غالباً بالإنطلاق والحرية والمرونة. فعن طريق اللعب يشبع الطفل حاجاته وتتفتح أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين الكبار ويدرك أن المشاركة في اللعب تتطلب معرفة الأدوار المتبادلة والحقوق والواجبات بين الأفراد والجماعات.

ويذكر أن أفلاطون Plato، كان أول من أدرك القيمة العملية للعب، وكذلك رأى أرسطو Aristote، ضرورة تشجيع الأطفال علي اللعب بالأشياء التي سوف تحتاج منهم لجهد في استخدامها عند الكبر، ويعد اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة

ذا أهمية كبرى، ويقدره الباحثون كل التقدير لعظمة تأثيره في مراحل النمو، فمعظم العلماء لا ينكرون قيمة مرحلة الطفولة ومدى تأثيرها الواضح في تكوين الشخصية المتكاملة المتزنة ، وفي كيفية مواجهة الطفل للحياة ، وفي تعاملاته مع الآخرين وللعب مغزى ومعنى كبير، وخاصة بين الأطفال المضطربين نفسيًا أو أولئك الذين يشعرون بالحرمان أو الإهمال أو سوء وقسوة المعاملة نتيجة الأزمات أو الاضطرابات الأسرية، كاضطرار الأم إلى الخروج للعمل أو حالات مسببات التفكك الاسرى، فالأطفال الذين يؤتون من منازل مضطربة يجدون في النشاط اللعبي أكبر معين لهم للتعبير عن مشكلاتهم الخاصة والتنفيس عنها.

ووجد أن طريقة اللعب العلاجي Play Therapy ، تعد من الطرق الفعالة للعلاج النفسي وخاصة مع الأطفال. واستخدم فرويد اللعب لأول مرة مصادفة في العلاج النفسي، إلا أن آرائه عن اللعب في أنواع العلاج المختلفة والمستمدة من نظرية التحليل النفسي كان لها أثارًا مباشرة، وطبقت علي الأطفال ذوى الاضطراب النفسي، ومعظم هذه الأنواع من العلاج استخدم فيها اللعب التلقائي واللعب الخيالي.

وقد استخدمت ميلاني كلين Melanie Klein، اللعب التلقائي في علاج الأطفال المضطربين نفسيًا، وافترضت أن ما يقوم به الطفل خلال اللعب الحر يرمز إلى الرغبات والمخاوف والصراعات غير الشعورية. وقد استخدم كل من سيموندس Symonds، وآمن ورينسون Renison & Amen اللعب الخيالي لعلاج حالات القلق والتوتر عند الأطفال، كما استخدمت هيرمين هيوج هلموث Hermine Huge Hellmuth، ظاهرة اللعب مع الأطفال المضطربي العقل بغرض ملاحظتهم وفهمهم، ومع بداية عصر النهضة زاد الاهتمام بأهمية اللعب. ولقد نادى بذلك المربون في ذلك الوقت. ويعتبر هربرت سبنسر Herbert Spencer، أن اللعب هو أصل الفنون، ويؤكد هويزنجا Huizinga، علي أن اللعب يعد من أقدم أنواع الثقافة، وأن الحضارة مستمدة من اللعب، فمظاهر النشاط

الابتكاري كالفن والمهن والكشف العلمي... جميع هذه الأشياء تمت بصلة وثيقة إلى اللعب، فقد نادى جون جاك روسو Johan Jacques Rousseau بمنح الطفل حرية كبيرة في الحركة واللعب إيماناً منه بالتربية وفقًا للطبيعة، وكان كومينوس Comenuis يرى أن الجسم يجب أن ينمو عن طريق الحركة، كما ينمو العقل عن طريق الكتب، ولذا قسم اليوم المثالي للطفل إلى ثلاث فترات: فترة للنوم، وفترة للنمو العقلي، وفترة للترويح البدني المتعدد الأنواع، أما فريدريك فروبل Friedrick Frobel فقد أظهر المغزى الفلسفي للعب واقترح أيضًا كيفية الاستفادة من اللعب في العملية التربوية والتعليمية، إذ يقول "أن اللعب نشاط تلقائي ونفسي، وفي الوقت نفسه مثال للحياة البشرية في مجموعها، ولذلك كان مقترنًا دائمًا بالفرح والحرية والرضا والراحة النفسية والجسمية والسلام العالمي"، وقد أكد جيمس سالي James Sally أن اللعب ضروري للنشاط الاجتماعي، وأنه حالة سارة إذ أن الأطفال يغلب عليهم الضحك أثناء لعبهم، فالضحك يكون بمثابة دلالة علي السرور، ويقول لوينفيلد Lowenfeld أن في الإنسان طاقة زائدة يحسن أن يصرفها عن طريق الضحك في الوقت المناسب، وإذا لم تصرف هذه الطاقة عن هذا الطريق يكون لها أثر سيء علي النمو العقلي فتعطله وتعوقه عن التقدم، وأشارت ماريا منتسوري Maria Montessori إلى أهمية إعطاء الأطفال حرية واسعة النطاق في حركاتهم وألعابهم واستخدام لعبهم، واقتصر عمل المربى علي عملية الإشراف والتوجيه، وكذلك اهتمت بتدريب الحواس والإدراك الحسي لدي الأطفال. كما أكدت البحوث والدراسات التي أجريت حول هذه الظاهرة، علي أن اللعب هو مدخل وظيفي لعالم الطفولة، ويؤثر في تشكيل شخصيته في مرحلة الطفولة، وهي تلك الفترة التي يتفق علماء النفس حول أهميتها كركيزة أساسية للبناء النفسي والعقلي والعاطفى والاجتماعى للإنسان في مراحل نموه المتتالية.

ومن الجدير بالذكر أن اللعب لا يقتصر علي الصغار، فهو قد يلازم أشد الناس وقاراً، كما أنه موجود في مختلف ألوان الأنشطة والأعمال التي يؤديها الفرد. لذا

فقد إهتم الكثير من العلماء والفلاسفة خاصة في مجال التربية وعلم الاجتماع بالبحث عن السبب الحقيقي وراء الميل الفطري ودوافع اللعب ومعرفة منشأه وأنواعه وتشابه بعض الألعاب من حيث الهدف والمحتوي والمضمون بالرغم من اختلاف المكان والبيئة والبلاد، فإذا استطعنا غرس حب اللعب في نفوس الأطفال، بهدف تحقيق إيمانهم بالقيم الخلقية وتعويدهم علي السلوك وفق هذه القيم، فإننا نكون قد حققنا شيئاً عميق الأثر في النهوض بمجتمعنا، ولقد حاول المربون البحث في منشأ اللعب وطبيعته، والسبب في تشابه ألعاب الأطفال الذين في سن معين دون اتصال بين هؤلاء الأطفال، والسبب في تعدد أنواع اللعب، كما أرادوا معرفة السبب في انكباب الأطفال عليه، وما إلي ذلك من دراسات تتعلق باللعب فظهرت عدة نظريات تفسيرية للعب، منها:

١- نظرية الطاقة الزائدة لفريدريك شيلر F. Schiller وهربرت سبنسر H. Spencer.

٢- النظرية التنفيسية لمدرسة التحليل النفسي لفرويد Freud

٣- نظرية الإعداد للحياة المستقبلية لكارل جروس Karl Gross

٤- النظرية التلخيصية لستانلي هول Stanley Hull

٥- نظرية جان بياجيه في اللعب Piaget

٦- نظرية النمو الجسمي لكارت Kart

٧- نظرية الإستجمام لجوتس موث Guts Muth.

وفيما يلي نتناول توضيحاً لهذه النظريات السبع وهي ليست كل ما ورد في تفسير اللعب، فهناك عدداً من وجهات النظر الأخري القيمة في هذا المجال.

١- نظرية الطاقة الزائدة:

وضع أساس هذه النظرية الشاعر الألماني فريدريك تشيلر F. Schiller (١٧٥٩م - ١٨٠٥م)، والفيلسوف هربرت سبنسر Herbert Spencer، (١٨٢٠م - ١٩٠٣م) ومحتواها أن "مهمة اللعب هو التخلص من الطاقة الزائدة" فالحيوان إذا

ما توافرت لديه طاقة تزيد عما يحتاجه لقضاء حاجاته فإنه يبذل هذه الطاقة في اللعب، وإذا ما طبقنا ذلك علي الأطفال نجد أن الطفل يحاط بعناية ورعاية كبيرة من والديه منذ ولادته، فيهتم الآباء بتغذيته واختيار الأطعمة المناسبة والمتنوعة له، ويعنون بنظافته وصحته دون أن يقوم هو بمجهود يذكر، فتتولد لديه طاقة زائدة يصرفها في اللعب. ويري هربرت سبنسر أن اللعب هو أصل الفنون، وهو من أقدم أنواع الثقافة، وأن الحضارة مستمدة من اللعب، فمختلف الأنشطة الإبتكارية كالفن والكشف العلمي تمت بصلة وثيقة باللعب، ووفقًا لهذه النظرية فإن المشاعر الجمالية العليا ونمو الملكات الفنية ينشأ نتيجة لممارسة اللعب، وهذا كشف هام من الناحية التربوية، حيث أنه في هذه النظرية ينظر إلي اللعب علي أنه تنفيس غير هادف للطاقة الزائدة عند الإنسان.

وهذه الحقيقة لا تفسر نظرية الجهد الزائد بشكل كلي، إذ يعني ذلك أن نسلم بأن اللعب يقتصر علي مرحلة الطفولة، بينما نجد في الواقع أن الكبار أيضا لديهم ميل شديد للعب ويمارسونه. وإذا كان اللعب مرتبط بوجود فائض طاقة! فكيف نفسر لعب صغار الحيوان أو الأطفال لدرجة تنهك فيها قوي كل منهم؟ كما أن هذا الاتجاه يحرم اللعب من دوره النشط والمؤثر في عملية النمو والتطور، كما يتجاهل دور الظروف الاجتماعية والاقتصادية وإمكانية تأثير البيئة الخارجية في استثارة هذه الطاقة.

ولو كان اللعب لمجرد التخلص من الطاقة الزائدة لجاءت الحركات في اللعب عشوائية عند جميع الحيوانات وما اختلفت من حيوان لآخر، فالملاحظ أن اللعب يأخذ أشكالاً خاصة عند كل نوع من أنواع الحيوانات.

٢- النظرية التنفيسية لمدرسة التحليل النفسي:

تشبه هذه النظرية إلي حد كبير نظرية الطاقة الزائدة. وتري نظرية التحليل النفسي لفرويد Freud، أن "اللعب يساعد الطفل علي التخفيف مما يعانيه من القلق الذي يحاول الإنسان عادة التخلص منه بأي طريقة".

واللعب عند مدرسة التحليل النفسي لفرويد يمثل تعبيراً رمزياً عن رغبات محبطة أو متاعب لاشعورية، ومن ثم فهو تعبير يساعد علي تقليل التوتر والقلق عند الطفل. فالطفل الذي لا يحب طفلاً أخر أو يحمل له كراهية لاشعورية قد يختار دمية معينة ويتخيلها الطفل الذي لا يحبه، فيضربها أو يمزق ملابسها أو يرميها بعيداً عنه أو أن يتركها بعيدة عن باقي الدمي،،، وهو بذلك يعبر عن مشاعره الدفينة بواسطة اللعب. كما قد يلاحظ أن الطفل الذي يغار من أخيه الذي يقاسمه حب وعطف والديه قد يضمر له عداء يعبر عنه دون قصد بالعنف علي دميته التي يتوهم فيها شخص أخيه، ومن ثم يمكن أن نعرف شيئا عن حالة الطفل النفسية من الطريقة التي يتعامل بها الطفل مع دميته عندما يضربها أو يحتضنها أو يفقأ لها عيناً أو يأمرها بعدم الكلام، فهذه رموز تدل علي أشياء تسبب له القلق، وعن طريق اللعب يصحح الطفل الواقع ويطوعه لرغباته.

ويتغلب الطفل علي مخاوفه أيضاً عن طريق اللعب، فالطفل الذي يخاف الطبيب يكثر من الألعاب التي يمثل فيها الطبيب ويقوم بفحص الدمية التي تمثل بالنسبة له المريض، إذ أن تكرار الموقف الذي يسبب له الخوف من شأنه أن يجعل الفرد يألفه ويعتاد عليه. والمألوف لا يخيف الطفل لأنه يتصرف حياله التصرف المناسب.

ونري أن هذه النظرية لا تكفي لتفسير اللعب، فليس من المعقول أن تقتصر وظيفة اللعب علي مجرد التنفيس عما يدور بخلد الطفل من انفعالات أو شعور بالحب أو الكراهية.

٣- نظرية الإعداد للحياة المستقبلية :

وضع هذه النظرية كارل جروس Karl Gross، وتتلخص في أن، " اللعب للكائن الحي عبارة عن وظيفة بيولوجية حيوية هامة لتدريب الأعضاء فيستطيع الطفل أن يسيطر عليها ويستعملها استعمالاً هادفاً في المستقبل".

فاللعب إعداد الكائن الحي كي يقوم في المستقبل بالأعمال الجادة المفيدة،

والنماذج كثيرة ومتعددة في الحيوانات، حيث نري صغار الحيوانات تناطح بعضها بعضاً كتدريب علي القيام بالتناطح الحقيقي في المستقبل للدفاع عن النفس. وكذلك الطيور، حيث نجد أفراخها تضرب بجناحيها في شكل تدريب يشبه حركات الطيران الحقيقي استعداداً للطيران في المستقبل.

ويؤكد ذلك علي أن مصدر اللعب هو الغرائز، فالطفلة في عامها الثالث تقوم بتقليد دور الأم بشكل غير مقصود لاشعوري، عندما تحتضن عروستها وتهدهدها كي تنام، وهي بذلك تستعد لتقوم بدور الأم الحقيقي.

وتري هذه النظرية أن الإنسان يحتاج أكثر من غيره إلي اللعب، فتركيبه الجسمي أكثر تعقيداً عن باقي الكائنات الحية، كما أن أعماله في المستقبل أكثر أهمية واتساعاً، ومن هنا جاءت فترة طفولته أطول لتزداد فترات وفرص لعبه وتتمرن أعضاء جسمه. ومن الجدير بالذكر أن حياة الإنسان غنية بحاجاتها واتجاهاتها وتفاعلاتها إذا ما قورنت بحياة الكائنات الحية الأخري البسيطة والمحدودة. لذا فقد سميت هذه النظرية (بنظرية النمو الجسمي)، كما أوضح كارت أيضاً أن للعب دوراً هاماً في إشباع ميول الطفل، وأن عدم إشباع هذه الميول قد يعرضه لحالة من التوتر والإحباط، لذا فقد أطلق عليها أيضاً (نظرية التهدئة).

٤- النظرية التلخيصية:

وضع أساس هذه النظرية ستانلي هول Stanley Hull، (١٨٤٤م - ١٩٢٤م) وخلاصتها أن، "اللعب هو تلخيص لضروب من النشاطات المختلفة التي مر بها الجنس البشري عبر القرون والأجيال، وليس إعداداً للتدريب علي نشاط ومواجهة صعوبات الحياة".

فمهارات القفز والتسلق والصيد والجمع ما هي إلا مهارات لألعاب فردية أو جماعية غير منظمة، ولعل هذا يشير إلي حياة الإنسان الأول عندما كان يصطاد الحيوانات ويسخرها لصالحه. فالطفل حينما يجمع حوله جماعة الرفاق ليلعب معهم، إنما يمثل في عمله هذا نموذجاً لنشأة الجماعات الأولي في حياة الإنسان.

وإذا قدمنا له عدداً من المكعبات فإنه يستخدمها في بناء منزل أو كوخ أو مسجد أو كنيسة، وكلها تمثل مرحلة من مراحل التقدم والتطور في الحياة، وقد يعني ذلك أن الإنسان يلخص في لعبه أدوار المدنية التي مرت عليه. وإنه في ذلك يشبه كاتب القصة الذي يلخص تاريخ مجتمع في عدد محدود من الصفحات. ويطلق علي هذه النظرية أيضا (نظرية الميراث) ومن الاعتراضات التي واجهتها هذه النظرية أنها بنيت علي افتراض أن المهارات والخبرات التي تعلمها وحصل عليها جيل من الأجيال يمكن أن يرثها الجيل الذي يليه، وهنا لا يمكن تطبيق هذه النظرية، فالصغار ليسوا صوراً مصغرة من الكبار، فركوب الدراجة مثلاً أو لعب الكرة ليس تكرار لتجارب قديمة سابقة.

٥- نظرية جان بياجيه في اللعب :

ترتبط نظرية جان بياجيه Piaget، إرتباطآ وثيقآ بتفسيره لنمو الذكاء، حيث يعتقد بياجيه أن وجود عمليتي التمثيل والتطابق أو المطابقة، ضروريتان لنمو كل كائن عضوي. وأبسط مثال للتمثيل هي عملية هضم الطعام، فالأكل بعد ابتلاعه يصبح جزءاً من الكائن الحي بينما تعين المطابقة توافق الكائن الحي مع متغيرات العالم الخارجي.

ويري بباجيه أن الطفل حديث الولادة يدرك العالم في حدود الأشياء الموجودة في الزمان والمكان، فإذا حكمنا علي اختلاف ردود الأفعال عند الأطفال، فإن الزجاجة الغائبة عن حدود بصره هي زجاجة مفقودة إلي الأبد. وعندما يأخذ الطفل في الامتصاص لا يستجيب لتنبيه فمه بل يقوم بعملية المص بالرغم من خلو فمه من الطعام.

وتضفي نظرية بياجيه علي اللعب وظيفة بيولوجية واضحة بوصفه تكراراً نشطاً وتدريباً يتمثل المواقف والخبرات الجديدة تمثيلاً عقلياً وتقدم الوصف الملائم لنمو المناشط المتتابعة. لذلك فإن نظرية جان بياجيه في اللعب تقوم علي ثلاث افتراضات رئيسية هي:

١- إن النمو العقلي يسير في تسلسل محدد من الممكن الإسراع به أو تأخيره.

٢- أن هذا التسلسل لا يكون مستمراً بشكل مطلق، بل يتشكل من مراحل يجب أن تتم كل مرحلة منها قبل أن تبدأ المرحلة المعرفية التالية.

٣- أن هذا التسلسل في النمو العقلي يمكن تفسيره اعتمادا علي نوع العمليات المنطقية التي يشتمل عليها.

٦- نظرية النمو الجسمي:

تنسب هذه النظرية إلى كارت Kart، ويري أن اللعب يساعد علي نمو الأعضاء ولا سيما المخ والجهاز العصبي، فالطفل عندما يولد لا يكون مخه في حالة متكاملة أو استعداد تام للعمل لأن معظم ألياقه العصبية لا تكون مكسوة بالغشاء الدهني الذي يفصل ألياف المخ العصبية بعضها عن بعض، وحيث أن اللعب يتطلب حركات تسيطر علي تنفيذها كثير من المراكز العصبية، فإن الأمر يتطلب استثارة تلك المراكز بدرجة تتكون بفضلها تدريجياً ما تحتاج إليه الألياف العصبية من هذه الأغشية الدهنية. كما أوضح كارت أن للعب دور هام في إشباع ميول الطفل من خلال تنوع أشكاله، والتي يتسبب عدم إشباعها إلي حالة من التوتر والإحباط.

٧- نظرية الاستجمام:

رائد هذه النظرية، جوتس موث Guts Muth، وخلاصتها أن" الجسم البشري يحتاج إلي اللعب كوسيلة لاستعادة حيويته"، فاللعب وسيلة لتنشيط الجسم بعد ساعات العمل الطويلة، وهو أيضاً يساعد علي استعادة الطاقة المستنفذة في العمل، ولذلك فاللعب يمثل مصلاً مضاداً لتوتر الأعصاب والإجهاد العصبي والقلق النفسي. ولذلك فقد أكد موث علي أهمية اللعب في الترويح عن الذات، وأيده في ذلك باتريك Patrik، في أن نشاط اللعب لا يتطلب توتر الأعصاب وشدة الانتباه والتركيز الذي يتطلبه العمل الذهني، ويري كل من شالر ولازاروس Schaller & Lazaros أن اللعب النشط الإيجابي يحقق الاسترخاء (نظرية الاسترخاء).

وبذلك يكسب الإنسان راحة واستجمام يساعدانه في العمل بروح عالية. وقد وجهت لهذه النظرية مجموعة اعتراضات، منها:

** إذا كان الهدف من اللعب هو إراحة الأعصاب المرهقة والعضلات المتعبة، فإن أحسن طريقة لذلك، هو الاستلقاء في الفراش، أو الاسترخاء علي مقعد دون بذل مجهود أو أداء عمل، فهذه الطريقة تجلب الراحة في وقت قصير.

** لو اقتصر هدف اللعب علي الراحة والاسترخاء، لكان من الأفضل أن يلعب الكبار أكثر مما يلعب الأطفال، لأن الجهد المبذول في عمل الكبار أدعي للتعب من لعب الصغار، ومع ذلك نري أن الصغار أكثر لعباً من الكبار.

** تبين لعلماء النفس أن الجهد البدني المبذول لا يتعب العضلات وحدها، بل يتعب الجسم كله، ذلك لأن أي عمل كان يستلزم إعداداً شاملاً لجميع عضلات الجسم وتأهيلها للعمل.

** لا يكون لعب الإنسان دائماً بطاقة عضلية وجهد عصبي غير تلك التي يستعملها.

وتتنافس النظريات السابقة وغيرها مثل- نظرية إدلر، الذي يري أن لعب الطفل هو مرآة لحاجاته، وأن إشباع هذه الحاجات يتم من خلال النشاط البدني والتخيلي، وكذلك نظرية التعبير الذاتي لبرناردس ماسون، والذي يري أن الإنسان مخلوق نشط وأن تكوينه التشريحي والفسيولوجي يفرض عليه بعض القيود التي تحد من نشاطه، بالإضافة إلي أن مستوي لياقته البدنية تؤثر بشكل واضح في أنواع النشاط التي يستطيع أدائها وأن ميوله النفسية التي هي انعكاس لاحتياجاته الفسيولوجيه وعاداته واستجاباته واتجاهاته تدفعه إلي أنماط معينة من اللعب في تفسير مظاهر اللعب وليس في تفسير اللعب وطبيعته. ومن الجهة العملية فإنه لا يمكن إنكار أن اللعب ميل قوي وطبيعي وتلقائي وهو بذلك من أهم الوسائل الفعالة المستخدمة في التربية.

واللعب في الطفولة الباكرة، ينشأ عن دوافع نفسية داخلية، ويتجه الطفل لنوع

اللعبة التي تناسب ميوله وطبيعته وتحقق له البهجة والسرور. كما يتطــور نشــاط الطفل في اللعب بتطور نمو الطفل وميوله ودوافعه الكامنة.

النظريات السابقة كلها لا تتنافس في تفسير اللعب وطبيعته، ولكنهــا تتكامــل فتفسر كل نظرية منها مظهرًا من مظاهر اللعب، والمهم في الأمر كله من الجهــة العملية التطبيقية هو أننا لو تناولنا أية نظرية فلا يمكن إنكار أن الميل للعب قــوي وطبيعي وتلقائي، وهو بهذه الصفة أصبح من الوسائل الفعالــة المســتخدمة فــي التربية.

وقد ناقش براتيل، اللعب ونظرياته، ويري أن النظريات السابقة لــم تعطــى تفسيرًا شاملاً لوظيفة اللعب، ولكن الجميع يتفقون علي نقاط معينة في أن اللعب ما هو إلا تعبيرًا تلقائيًا عن السرور، فاللعب شأنه شأن أي نشاط إنساني آخر لابد لــه من دوافع.

ماذا يفيد المربى من دراسة نظريات اللعب ؟

يمكن للمربي الواعي أن يستخلص من تفسيره لنظريات اللعب ما يلي؛

- أن الميل للعب عملية فطرية طبيعية تلقائية، ومن ثــم يجــب اســتغلاله فــي مساعدة الطفل علي النمو الشامل المتكامل المتزن.
- إن تفهم اللعب وأصوله وقواعده ومدي ارتباطه بعملية النمو كعملية بيولوجية نفسية، تساعد القائمون علي تربية الطفل – الأم ومعلمة الروضــة – اختيــار النوع والشكل المناسب من أشكال اللعب بما يتوافــق وخصــائص المرحلــة السنية، وبما يتناسب مع قدراته واستعداداته ومستوي نضجه البدني والعقلــي وبما يشبع ميوله ودوافعه وحاجاته.
- أن يستمتع الطفل باللعب، ولكن مع التوجيــه والإرشــاد مــن الأم بــالمنزل والمعلمة بالروضة.
- مراعاة الفروق الفردية في اللعب بين الأولاد والبنات، إذ تفضل البنات اللعب بالدمي والألعاب التي تمثل فيها أعمال الأم واللعب بالمكعبات، بينما يفضــل

الأولاد اللعب المتحركة وألعاب المطاردة، وأنهم يلعبون بعنف أكثر من البنات بل ويبدون اهتماماً باللعب أكثر من البنات.

- مراعاة الفروق الفردية بين لعب الأطفال الأذكياء والأطفال الأقل ذكاءاً أو المتخلفين عقلياً، حيث يتميز الأطفال الأذكياء بأنهم أكثر نزوعاً وأكثر نضجاً وإبداعاً، بينما نجد الأطفال الأقل ذكاءاً أو المتخلفين عقلياً يفضلون الألعاب الخالية من القواعد المعقدة وكذلك الألعاب التي يمارسها أطفال أصغر منهم سناً، كما أنهم أقل إبداعاً في مختلف أشكال اللعب.
- الاستفادة من طرق وأساليب لعب الطفل في عمليات التشخيص والعلاج أو التوجيه النفسي.
- استغلال اللعب في العملية التعليمية للطفل.
- يجب أن يعترف كل من الوالدين والمعلمة بحق الطفل في اللعب والانطلاق الحركي، لكي يحقق ذاته، وأن تتهيأ له فرصاً كافية لتنمية الشخصية السوية، وبالتالي يمكنه التكيف والتواؤم مع مجتمعه.
- كلما زاد نشاط الطفل كلما زادت الفرص المتاحة لنموه ولتعلمه ولإكسابه العديد من الخبرات التربوية والحياتية.
- إن جسم الطفل وحركته هما مصدر اتصال الطفل مع ذاته ومع المجتمع، ومن ثم يظل اللعب الأسلوب الطبيعي الذاتي لتعليم وتعلم الطفل.



مراجع الباب الأول

إبراهيم خليفة: المربيات الأجنبيات في البيت العربي الخليجي، الرياض، مكتبة التربية لدول الخليج، ١٤٠٥هـ.

إبراهيم عصمت مطاوع: " استراتيجية طفل ما قبل المدرسة " المؤتمر الأول لتطوير برامج إعداد معلمات دور الحضانة ورياض الأطفال، القاهرة، المجلس القومي للطفولة والأمومة.

أحمد عبد الله العلي: الطفل والتربية الثقافية رؤية مستقبلية للقرن الحادى والعشرين ، دار الكتاب الحديث، القاهرة، ٢٠٠٢م.

أحمد عزت راجح: أصول علم النفس، الطبعة الحادية عشرة، دار المعارف، القاهرة، ١٩٩٩م.

أحمد مختار مكى، مؤسسات تربية الطفل العربي بين الواقع والمأمول، مجلة المعلم، تربوية - ثقافية جامعية

أخبار الإنترنت، كشف مخاطر أكبر للألعاب على الاطفال والشباب (١- ٢)، ٢٠٠٤/٦/٢٦م.

أسامة كامل راتب: سيكولوجية الطفولة والمراهقة، مكتبة مصر، القاهرة، ١٩٩٠م.

إسلام أون لاين نت: التلفزيون جليس سوء للأطفال في سني العمر الأولى، مدير مركز "المشكاة" (نادر فرجانى) للبحث، مصر،

إسلام أون لاين نت: قواعد لضبط مشاهدة التليفزيون، ١٩٩٩ ٢٠٠٤م،

أنطونيو خير ياكوفا ترجمة، محمد كمال مصطفى: التربية البدنية والنمو العقلى للأطفال، مجلة مستقبل التربية، اليونسكو، العدد الأول، ١٩٨٠م.

الأهرام العربى: أضرار مشاهدة التليفزيون، العدد ٣٥٨، ٣١ يناير ٢٠٠٤، ١٢

المجلس العربي للطفولة والتنمية: دراسة تحليلية عن واقع رياض الأطفال في الوطن العربي، القاهرة، المجلس العربي للطفولة، ١٩٨٩م.

المنار: أطفالنا بين جهل الآباء وخبث الأعداء، إ(إيمان الوزير)، العدد٦٧

انتصار يونس: السلوك الانسانى، دار المعارف، القاهرة، ١٩٧٨م.

بطرس رزق الله: المسابقات والألعاب الصغيرة، دار المعارف، ١٩٩٤م.

بي بي سي أونلاين: ميكروسوفت تفتح صندوق الألعاب الإلكترونية، وحُمَّى الألعاب الإلكترونية تجتاح اليابان، ٢٠٠٠/٣/١١م،

جنيف – خدمة قدس برس، بدانة الأطفال تؤدي إلى تفشي السكري، ٢٠٠٤/١١/١٨م،

جواد عبد الحسين، الأطفال ... والعنف في برامج التلفزيون، العراق،

جين مارزولو جانيك لويد، ترجمة: وليد غزالة، وعبدالستار حمدون: العالم مدرسة طفلك التعلم من خلال اللعب، دار الشئون الثقافية، بغداد، ٢٠٠٢م.

حامد عبد السلام زهران: علم نفس النمو الطفولة والمراهقة ، الطبعة الخامسة، ١٩٩٥م.

حسين عبد الحميد أحمد: الطفل دراسة في علم الاجتماع النفسي ، إسكندرية، المكتب الجامعي الحديث، ١٩٩٢م.

حلمى المليجى وأخرون : النمو النفسى ، دار المعارف الجامعية ، الاسكندرية ، ١٩٨٢م.

حنان الخولي: العنف على الشاشة الصغيرة... كيف نواجه الخطر؟ الحياة، القاهرة، ٢٠٠٤/٤م،

خالد أحمد العامودي: التلفزيون والأطفال إيجابية الاستخدام وسلبياته في المجتمع السعودي، مجلة رسالة الخليج العربي، عدد ٥٦، الرياض مكتب التربية العربي لدول الخليج، ١٩٩٥.

خضير سعود الخضير: المرشد التربوي لمعلمات رياض الأطفال بدول الخليج العربي، الرياض، مكتب التربية العربي لدول الخليج، ١٩٨٦م.

خليل ميخائيل معوض: الطفولة والمراهقة، الطبعة الثانية، ١٩٨٣م.

ديفيد نجلاند، ترجمة، محمد عبد العليم موسى: التليفزيون .. وتربية الأطفال، مكتبة العبيكان، ٢٠٠٤م.

رناد الخصيب: تربية طفل الروضة نشأة وتطور تاريخي، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩١م.

ريم الرواشدة، افلام الكرتون.. صناعة واستثمار بكلفة عالية وموجهة لجميع الأعمار، ٢٠٠٤/١٠/٢٣م،

زكريا إبراهيم وآخرون: الطفل العربي والمستقبل، الكويت، كتاب العربي، ١٩٨٩م.

زكريا الشربينى، ويسريه صادق: تنشئة الطفل وسبل الوالدين في معاملته ومواجهة مشكلاته، دار الفكر العربى، القاهرة،١٩٩٦م.

زكريا الشربينى، يسرية صادق، تنشئة الطفل، دار الفكر العربي، القاهرة، ١٩٩٦م.

زهرة البراري: حياة أطفالنا بدون تليفزيون.. كيف تكون؟،

زينب محمد فريد: دراسات في التربية، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٨٢م.

سرجيو سبيني، ترجمة فوزي عيسى وعبد الفتاح حسن: التربية اللغوية للطفل، القاهرة، دار الفكر العربي، ١٩٩١م.

سمير محمد غانم: التليفزيون والأطفال، قام بالنشر ٢٠٠٤/٠٩/٠٧م،

سهام محمد بدر: المرجع في رياض الأطفال، مكتبة الفلاح، بيروت، الطبعة الأولى، ١٩٩٥م.

سهير كامل أحمد: أساليب تربية الطفل بين النظرية والتطبيق، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٩٨م.

سيدة حامد عبد العال: تقييم القصة المقدمة لطفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، ١٩٨٥م.

شوقي جلال : غرس التفكير العلمي لدى الأطفال، الثقافة العلمية في كتب الأطفال، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٥م.

طلعت منصور وآخرون: أسس علم النفس العام، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، ١٩٨٩م.

عاطف عدلى العبد: علاقة الطفل المصرى بوسائل الأتصال دراسة ميدانية ، الهيئة العامة المصرية للكتاب، ١٩٨٨م.

عباس محمود عوض: علم النفس العام، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.

عبد الحكيم السلوم: سيكولوجية اللعب عند الأطفال، مجلة النبأ، العدد ٤٨، ٢٠٠٠م.

عبد العزيز الشنتاوي: "واقع رياض الأطفال في الوطن العربي\"، رياض الأطفال في الوطن العربي الواقع والمستقبل، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، ١٩٨٩م.

عزت عبد العظيم الطويل، وعلى عبد السلام على: محاضرات في علم النفس العام، المكتب الجامعى الحديث، الأسكندرية، ١٩٩١م.

عصام نمر، عزيزة سمارة: الطفل والأسرة والمجتمع، دار الفكر، عمان، الطبعة الثانية، ١٩٩٠م.

على أحمد لبن: مرشد المعلمة برياض الأطفال للمعلمات وطالبات التربية العملية والأمهات، القاهرة.

علي فالح الهنداوي: سيكولوجية اللعب، مكتبة الفلاح الكويت، ٢٠٠٣م.

عواطف إبراهيم محمد: المفاهيم العلمية والطرق الخاصة برياض الأطفال، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٩٣م.

عواطف إبراهيم: الطرق الخاصة بتربية الطفل وتعليمه في الروضة، مكتبة الأنجلو، القاهرة، ١٩٩٤م.

فؤاد البهى السيد: الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة، ١٩٩٧م.

فايز قنطار: الأمومة نمو العلاقة بين الطفل والأم، الكويت، المجلس الوطني للفنون والآداب عالم المعرفة، ١٩٩٣م.

فتحية حسن: تربية الطفل بين الحاضر والماضي، القاهرة، دار الشروق، ١٩٧٩م.

فوزية دياب: نمو الطفل وتنشئته بين الأسرة ودور الحضانة، القاهرة، مكتبة النهضة المصرية (الطبعة الثانية)، ١٩٨٠م.

فوزية دياب: دور الحضانة، القاهرة، مكتبة النهضة المصرية، الطبعة الثانية، ١٩٨٦م.

فيولا الببلاوى: الأطفال واللعب، مجلة عالم الفكر، المجلد العاشر، العدد الثالث، ١٩٧٩م.

قسم العلوم والتكنلوجيا، منتدى الألعاب الإلكترونية والفيديو والأنمي: تقرير عن الألعاب الإلكترونية، ٢٠٠٣/١٠/٧م،

كلير فهيم: المدرسة والأسرة والصحة النفسية لأبنائنا، القاهرة، دار الهلال، ١٩٨٣م.

لندا ل . دافيدوف، ترجمة، سيد الطواب، وآخرون: مدخل علم النفس، الدار الدولية للنشر والتوزيع، الطبعة الثالثة، القاهرة.

لوسى يعقوب: الآثار السلبية للتليفزيون، الدار المصرية اللبنانية.

مجلة الدفاع، أسلوب التعليم الذاتي عند طفل الروضة، العدد ١٢٠، ٢٠٠٠/١/٨م،

محمد بن عبد الرحمن الحضيف: كيف تؤثر وسائل الإعلام؟ (دراسة في النظريات والأساليب)، مكتبة العبيكان، ٢٠٠٤م.

محمد حسن الألفي: طفل سوبر، نحو طفولة عربية أفضل، القاهرة، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ١٩٨٩م.

محمد عباس خضير، سمير سالم الميلادي: واقع الطفل في الوطن العربي، القاهرة، المجلس العربي للطفولة والتنمية،١٩٨٩ .

محمد عبد العليم مرسي: الطفل المسلم بين منافع التليفزيون ومضاره، مكتبة العبيكان، ٢٠٠٤م.

محمد عماد زكي: تحضير الطفل العربي للعام ٢٠٠٠، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٠م.

محمود عطا عقل: النمو الإنساني الطفولة والمراهقة، دار الخريجى، الطبعة الرابعة، ١٩٩٧م.

مواهب إبراهيم عياد: النشاط التعبيرى لطفل ما قبل المدرسة، منشأة المعارف، الإسكندرية.

مولود زايد الطبيب: تأثير القنوات الفضائية في تكوين شخصية الطفل، مجلة دراسات، العدد الحادي عشر، ١٣٧٠ و.ر، ٢٠٠٢م.

هدى قناوي: الطفل تنشئته وحاجاته، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٨٣م.

هدى محمود الناشف: استراتيجيات التعلم والتعليم في الطفولة المبكرة، دار الفكر العربى، القاهرة، ١٩٩٧م.

هيلد . ت . هيملويت، وآخرون، ترجمة، أحمد سعيد عبد الحليم، ومحمود شكرى العدوى: التليفزيون والطفل دراسة تجريبية لأثر التليفزيون على النشء ، مؤسسة سجل العرب، القاهرة، ١٩٦٧م.

هيلدن هيملويت، وآخرون: ترجمة، أحمد سعيد عبد الحليم، ومحمود شكرى العدوى: التليفزيون والطفل، الجزء الثاني، ١٩٦٧م.

Antje Kientz & Deibel : Mit Allen Sinnen Draupen Und Drinnen , Aol Verlag , 1996 .

Armin Krenz & Heidi Rännau: Entwicklung Und Lernen Im Kindergarten, Freiburg, 1997 Heidi Rönnau: Entwicklung Und Lernen Im Kindergarten, Freiburg, 1977.

Belka, David E., & Williams, Harriet G.: Canononical Relationships Among Perceptual-Motor, Erceptual, And Cognitive Behaviours In Children, R. Q. Vol. 51, No. 1980.

Bill R. Gearheart. : Teaching the Learning Disabled – A combined Task-Process Approach- , C. V. Mosby Company, 1976.

Bronferbrenner, U.: Wie Wirksam Ist Kompensatorische Erziehung ?, Stuttgart, 1974.

Bucher , C . A : Foundation Of Physical Education , 8th , Ed. C.V Mosby Co. , St . Louis , 1979.

Eric James , Gundrum , the impact of an extra year of school on developmentally Delayed Kindergarten students \" Ed. D, Northern Arizona university, 1993.

Folio, Mary Rhonda, Ed. D.: Validation Of Development Motor Sacles And Programed Activities For The Development Of Motor, Skill Achievement Dissertation Abstracts Intrenational, Vol. 36, No. 8 P. 5123, 1976.

Foster Vannier : Teaching Physical Education Elementary School , W. B Company Fifth Editian , 1973.

Futrell, Willer Liller, Jr.: An Elementary Science Study (E S S) Instruction Program For Georaphically Isolated Elementary Teachers, Dissertation Abstracta, 36 (7). 4219 – A, Januery 1976.

Good Frey, B, B, & Kephart, N,: Movement Pattens And Motor Education Appletury Cofts N.Y,1969.

Hall, John William, The Influence Of Selected Activity Programs An Strength Of The Thigh And Leg Extensors Of Preschoolers As Measured By Cable Tension, University Of Oreoon,1975, Abst. Vol, 36, A. No. 9, March, 1976.

Harris, S.G.: The Use Of Maniuplatives In The Development Of Prereadiness Skills In Disadvantaged Kindergarten Children, 1985, D.A.I, Vol. No. (12), A, June.

Hilscher, H.: Materialien Zur Sozialen Erziehung Im Kindergarten, Heidelberg, 2. Auflage, 1976.

Joseph F . Callahan , Leonrd H . clark ,Foundation of Education , N. Y. Mecmillan Publishing, 1983.

Joseph T . Klapper , The Effects of Mass Communication ,N.Y. : The free Press, 1960.

La Shier, William S., Jr., Gene E. Hall. And Joel Colbert. " In –Service Education. Identifying And Responding To Concerns Of Teachers Of Science Curricculm Improvement Study Materials. " Paper Present At The Annual Meeting Of The Association For The Education Of Teachers In Science. Philadelphia, Pennsylvania, March 1976.

Lois Dusenberry: Astudy Of The Effects Of Training In Ball By Children Ages Three To Seven, Research Aurtery 1975.

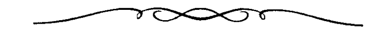
Maglothin, Willian J.: The Professional Schools, New York, The Center For Applied Researchin Education, Inc., 1964.

Meszaros, Lois Chilcoat, Ph. D.: Effects Of Assensorimotor Skils, Curriculum On The Senorimotor Skills, Body Awareness And Readiness For Learni Of Developmentally Lagging Kindergarten Students.

Monika Fikus & Lutz Mueller,Sich-Bewegen – wie neues entsteht, Emergenztheorien und Bewegunslernen, Czwalina Verlag Hamburg, 1998.

Mukhima, V. : Growing Up Human, Moscow, Progress Publishers, 1984.

Parker, Tonisa W. : A Study Of Teacher And Student Teacher Role Preferences Before And After Interoductory Counselling Skills Training, Michigan Uni. 1982.





الباب الثاني

المقومات التطبيقية للعب التربوي



الباب الثاني

المقومات التطبيقية للعب التربوي

مقدمة

تتباين اتجاهات المختصين في تصنيف الألعاب، فمنهم من يصنفها وفقاً للمشاركين، إلي فردية وثنائية وجماعية، أو نسبة إلي المكان التي تمارس فيها، كالألعاب التي تمارس داخل حجرة النشاط أو الصالة أو ألعاب الخلاء، كما يري البعض تصنيفها إلي ألعاب بأدوات أو ألعاب على الأجهزة او ألعاب حرة، وغير ذلك من التصنيفات التي يري المتخصصون أنها تتناسب واتجاهات كل منهم في تحقيق أهدافه التربوية.

ويستند في هذا الكتاب إلي تصنيف ألعاب الطفل التربوية إلي أربعة مجموعات هي:

١- **ألعاب الإحساس:** وهي تلك الألعاب التي يغلب عليها الظروف والجو العام للعب، سواء كانت جماعية أم فردية، وقد تشتمل على ألعاب التعارف، والتلامس، أو القيام بشيء معين بصورة جماعية، وألعاب الثقة والتعاون بين الأطفال.

٢- **ألعاب الإدراك:** وهي الألعاب التي تتطلب استخدام الوعي بالحواس كالإدراك الحسي للمثيرات الخارجية، والشعور بالقدرات الذاتية كاستخدام حواس السمع والبصر واللمس والتذوق والشم، وألعاب الإحساس بالمكان والحركة ودرجة الحرارة والضغط.

٣- **ألعاب الحركة:** وهي تلك الألعاب التي تعطيها الحركة نوعاً من المتعة والإثارة، حتى ولو كانت هذه الحركة بسيطة مثل الخطو للأمام أو تغيير الأماكن، أو كانت هذه الحركات بجزء من الجسم كتلك الحركات التي تعبر عن شئ معين وهنا يمكن اعتبار الإحساس نوع من المثير الداخلي للحركة.

٤- **ألعاب التفكير:** وهي تلك الألعاب التي تدور حول البحث عن حل لمشكلة ما، أو الإجابة عن سؤال معين، أي أنها كل الأنشطة التي يحتاج فيها الطفل للتفكير، وفي هذه الألعاب يأتي البحث عن حل المشكل أو الرد على السؤال في البداية بشكل جماعي، مع إمكانية العمل الفردي لإيجاد حل للمشكلة حيث أن الأهداف بالنسبة للأطفال تكون فردية طبقاً لمهارات ومفاهيم وقدرات كل منهم.



الفصل الأول

ألعاب الحواس

أهمية الحواس:

الحواس هي أبواب العقل وهي المدخل الرئيسي لمرور المعرفة، لذلك اهتم علماء التربية وعلم النفس بإبراز أهمية الحواس في حصول الإنسان على المعرفة واستمرار التفكير في كيفية استغلالها لتكون في خدمه تربيه الأطفال، إذ يجب أن ننمي عند الأطفال حب استعمال حواسهم وتدريبها منذ ظهور عملها وتهذيبها فسلوك الإنسان في الحياة هو ناتج عمل الحواس.

لذا، يجب تفعيل استخدام الحواس في التعلّم، حيث يمثل تفعيل الحواس في عملية التعلم قاعدة أساسية لأن ما يتعلمه الطفل بحواسه عن طريق شئ مادى محسوس يظل في المخ فترة أطول، ومثال على ذلك قصة الراهب (كونتليان) الذى كان يقوم بتعليم الأطفال القراءة والكتابة في مدراس الأحد الدينية، وكان الأطفال يتعلمون فيها كل ما يجب أن يتعلمه الطفل عن طريق اللعب، حيث قام الراهب (كونتليان) بنحت العظام لتشكيل حروف وكلمات، ومن ثم أعطاها للأطفال لكي يتعلموا من خلالها القراءة والكتابة.

وهناك الكثير من العلماء المسلمين الذين نادوا بتفعيل الحواس في التعلم ومنهم (الإدريسي) الذي نقش أول كرة أرضية من الفضة، وفي عام ١٦٠٠ م نادى (كومينوس) بضرورة أن يكون التعليم من خلال استخدام الحواس، أما (جون بستالوزي) فكان من بين أهم المدافعين عن التعليم عن طريق الحواس.

وبعد إجراء البحوث الميدانية وظهور النظريات التربوية الحديثة على الواقع التربوي، تم التأكيد على أهمية تفعيل دور الحواس لدى المتعلم، وذلك لمدى مساهمتها في بقاء الخبرات التربوية والمهارات والمفاهيم المكتسبة في ذاكرة المتعلم لفترات أطول، ومن هنا، لا بدّ من القول بأن الخبرات والمهارات والمفاهيم

والمبادئ التي يكتسبها المتعلم من خلال استخدام عدد أكبر من الحواس هو الأنجح والأكثر فعالية في العملية التعليمية. وهذا ما أشار إليه (ادجار ديل) في مخروط الخبرات والذي قسمه إلى ثلاثة مستويات : العمل المحسوس، والملاحظة المحسوسة، والبصيرة المجردة، حيث يشكل العمل المحسوس في قاعدة مخروط الخبرات ل (ادجار ديل) الأكثر حسية وواقعية والأكثر نجاحاً في بقاء المعلومات والخبرات التي يكتسبها المتعلم لفترة طويلة، أما البصيرة المجردة والتي تشكل رأس المخروط فهي الأقل حسية والأكثر تجريداً وتحتفظ بالخبرات التي يكتسبها المتعلم في ذهنه لفترة قصيرة. ويعود ذلك إلى كثرة عدد الحواس المستخدمة في التعلم والتي تشكل قاعدة المخروط.

فتفعيل أكبر عدد من حواس المتعلم في عمليتي التعليم والتعلم يجعل المعلم أكثر قدرة من غيره على تغطية المنهاج المقرر بالوقت المحدد، وهذا يؤدي إلى تنمية المهارات والمفاهيم المختلفة لدى المتعلم، وزيادة دافعيته للتعلم، والتكيف وتقبّل العملية التعليمية، وتفاعله النشط مع المحتوى والمعلم واقرانه، وتنمية قدراته ومهاراته الابتكارية والقدرة على استخدام الأسلوب العلمي في حل مشكلاته المدرسية والحياتية اليومية.

ولا شك بأن من مبادئ وأساسيات التعلم النشط الاعتماد على مشاركة المتعلم في التعلم، وأن تفعيل دور الحواس في التعلم يعني مشاركة المتعلم في عمليتي التعليم والتعلم، كما يستطيع المعلم توظيف مصادر البيئة المحيطة بالمتعلم في عملية التعلم، وتفاعله مع الأشياء التي يحصل عليها من البيئة المحيطة به، عندها يكون قد استخدام عدداً من الحواس، لذا، يجب على كل معلم ومعلمة ممارسة الدور الريادي والفاعل تجاه تفعيل الحواس في التعلم، لما في هذا الأمر من أهمية للمتعلم باعتباره محور العملية التعليمية.

ويري (فروبل Frobel) أن أول الحواس التي يجب العناية بها هي حاسة السمع ثم حاسة الإبصار وبهما يمكن للمعلمين والمعلمات بالمدارس، والآباء في

المنازل أن يوجدوا علاقة بين الشيء المادي واسمه. ويتبع نمو الحواس المطرد استخدام الجسم استخداماً منظماً واستخدام الأطراف استخداماً مستمراً. ويتأثر الطفل بالحاجات الخارجية فإذا كانت ثابتة دعت الطفل إلي الثبات وإذا كانت متحركة دعته للحركة فنجدة يحاول القبض عليها وإمساكها، وإذا كانت بعيده عنه نجده يقترب منها محاولاً إمساكها أو دحرجتها. وتختلف حركه الطفل وتصرفه العملي مع الحاجات الخارجية على حسب مرحله النمو التي يمر بها فيمكن لطفل أن يحبو وآخر أن يقف، ووقوفه دليل على اتزان الجسم والأطراف، والطفل في مرحلة الحبو مرحلة الوقوف يستخدم جسمه وحواسه وأطرافه رغبة في مجرد الاستخدام آما النتيجة النهائية فلا تعنيه.

أهميه التدريب الحسي للأطفال:

تعتبر ممارسة التدريب الحسي من الأهمية بمكان داخل روضة الأطفال والمدرسة، ولكن ليس بالصورة المنهجية التي تجعل هناك فواصل بين الأطفال في سن من (٤ : ٦) ومن (٦ : ٩) سنوات وبالتالي تميز تدريبات حسية لكل صف من الصفوف التي تجعل الأطفال مجموعات على حسب أعمارهم الزمنية ولكن يجب تحديد متوسط مستوي النمو العقلي الذي يقابل العمر الزمني للأطفال فيما بين (٤ : ٥) و (٥ : ٦) و (٦ : ٧) سنوات ..... وهكذا.

ولقد أكدت الدراسات والبحوث أن بعض الأطفال ممن يذهبون للروضة لأول مره يكون بمقدورهم ممارسة تدريبات مخصصة للصف الثاني من رياض الأطفال بينما لا يكون في نفس الوقت بمقدور بعض الأطفال في الصف الأول من الروضة ممارستها. ويعتبر سن من (٤ : ٥) سنوات أنسب المراحل لممارسة التدريبات والألعاب الحسية المتنوعة التي يمكن من خلالها تنمية وتطوير أعضاء الحس عند الأطفال، فتعليم وتعلم الطفل يبدأ من خلال الحواس،فبيئته وخبراته الحسية التي يمر بها هي التي تحدد ما سيكون عليه في المرحلة التالية، وصاحب هذه النظرية هو الفيلسوف (جون مارك John Mark) الذي شبه عقل الطفل عند الولادة بصفحة

بيضاء تنقش عليها المعرفة من خلال ما يتعرض له من الخبرات، كما أكدت (ماريا منتسوري Maria Montsouri) على أهمية الاستفادة من خبرات الطفل المتاحة بتدريب الحواس باعتبارها النوافذ التي تدخل منها المعرفة،وعلى معلمة الروضة أو القائم بتعليم الأطفال أن يدرك أننا هنا لا ننظر إلي الطفل على أنه مستقبل فقط للمعرفة الحسية من البيئة الخارجية عن طريق حواسه، أو إلي أي حد نمت هذه الحواس، إنما الأهم هو إعادة بناء المعرفة عقلياً وتفسير المعارف لتصبح الخبرات وسيلة للنمو وليست هدفاً في حد ذاتها.

تنمية المهارات الحس حركية عند الأطفال:

يحتاج تخطيط برامج تربية وتعليم الطفل إلي عبقرية لوضع تخطيط سليم لبرامجه بما يتناسب مع كل مرحلة يمر بها، ولذا اهتم القائمون على تربية وتعليم الطفل بتهيئة الفرص المناسبة له خلال البرامج الموضوعة بما يضمن مساعدته على حسن استغلال المهارات والمفاهيم المرتبطة بقدراته وتنمية استعداداته ليضمنوا بذلك التهيئة المناسبة لمراحل النمو التالية التي يمر بها الطفل.

والاهتمام بالطفل وتربيته ورعايته ليست حديثة أو مقصورة على فئة معينة ولكن بدأت مع بداية التاريخ الإنساني، والتربية بدأت مع الإنسان أي مع بداية الحياة وهذا يعني أنها سبقت تاريخ الإنسان،فالحيوانات قديماً كانت تربي صغارها وتعلمهم كيفية الدفاع عن النفس عند حدوث أي أخطار، واستخدام الحواس عند حدوث البرد والحر ليفرق بين ما يؤذيه وما يفيده والبحث عن الطعام لتتغذى وتنمو وتقوي وتهاجم الأعداء.

وهذا ما أكدته آيات القران الكريم حيث قال عز وجل:

بسم الله الرحمن الرحيم ﴿ وَٱللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْـًٔا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمْعَ وَٱلْأَبْصَٰرَ وَٱلْأَفْـِٔدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴾ صدق الله العظيم [النحل: ٧٨] وهذا يعني إن الله سبحانه وتعالي خلق الإنسان مزوداً بالمهارات الحسي فضلاً عن تزويده بالإمكانات الضرورية التي تعمل كأجهزة اتصال للحياة واستمرارها، فبها

يدرك العالم الخارجي وما يدور من حوله من أحداث، كما يـدرك أيضـا العـالم الداخلي وما يطرأ عليه من تغيرات وهذا يعني أن الحواس نوعان :

النوع الأول، الحواس الظاهرة؛

وتتمثل في الحواس التي تقوم باكتشاف المعلومات الحسية وخلق الله سبحانه وتعالي لكل حاسة عضو خاص بها وهي السمع عن طريق الأذنان والأبصار عن طريق العينان والشم عن طريق الأنف والتذوق عن طريق اللسان واللمس عن طريق الجلد فضلاً عن الخلايا الحسية الحركية الموجودة بالعضلات والأوتار والمفاصل، والخلايا الحسية الموجودة بالأذن للاتزان عن طريق القنوات الهلالية بها.

النوع الثاني، الحواس الباطنة ؛

وهي التي عن طريقها يمكن أدراك ما يحدث بداخل الجسم كالإحساس بالجوع والإحساس بالعطش، وهذا يدفع الإنسان للقيام بالسلوك الملائم لسد النقص وإشباع الحاجة بما يتناسب والظروف المحيطة مستعيناً بالحواس الظاهرة لتقييم الموقف واتخاذ القرار، واتخاذ القرار لا يتوقف على المهارات الحسية فقط بل يمتد إلي استغلال نعمة العقل في إدراك الموقف وتقديره حيث يحتاج تقويم الموقف إلي المعرفة المسبقة.

فالطفل يولد لا يعلم شيئاً، ثم تبدأ حواسه في أداء وظائفها شيئاً فشيئاً، فالطفل يستطيع أن يسمع بعد ولادته مباشرة بينما لا يستطيع أن يري الأشياء بوضوح، وهذا يعني أن أولي الحواس التي تعمل هي حاسة السمع وفيما يبدو أن حاسة السمع من أهم الحواس التي يقع عليها الإدراك الحسي والتعلم وتحصيل المعرفة، وما يؤكد ذلك قدرة المعاقين بصرياً إعاقة كلية على التعلم وتحصيل العلوم، أما المعاقين سمعياً إعاقة كلية يتعذر عليهم تعلم اللغة وبذلك يتعذر عليهم تعلم العلوم حيث أن اللغة من أهم وسائل التعبير، ونرجع ذلك إلى أن حاسة السمع تؤدي وظيفتها باستمرار دون توقف حتى أثناء النوم في الضوء أو الظلام بينما تتوقف حاسة

البصر عن أداء وظيفتها إذا اغمض الإنسان عينه. وأكد العلم وجود أعضاء الحس الخاصة بادراك الألم على سطح جلد الإنسان مزودة بحاسة اللمس كوسيلة يستعين بها الإنسان للمس الأشياء وتحسسها للتعرف عليها، وقد استخدم الإنسان منذ القدم وسائله المعرفية وحواسه للحصول على المعرفة في كيفية الحصول على غذائه ومأواه، وكيفية اتقاء أخطار الطبيعة، كما استخدم سمعه وبصره وجميع حواسه ودربها ونماها لتصل إلي أقصي مداها كما درب صغاره على كيفيه استخدام تلك الحواس وتنميتها للمحافظة على نفسه والبقاء على قيد الحياة، وقلد الصغار الكبار في المحافظة على أنفسهم فقلد الطفل أباه وتعلمت الطفلة واجباتها المنزلية عن طريق تقليد أمها.

والمفكرون على مر العصور كرسوا جهودهم وتفكيرهم للوصول إلي أفضل الأساليب والأدوات التي تعمل على تنمية الحواس وتطويعها لتعليمه وكيفية توصيل المعرفة إلي العقل والدور الذي يلعبه العقل في الحصول على المعرفة عن طريق الحواس، وهنا نؤكد على أنه توجد شروط عامة للإحساس لابد من توافرها، ومنها؛

- أن يكون هناك منبه مثير يعمل كمنبه قوي يمثل الخطوة الأولي من عملية الإحساس، والمنبه نوع من الطاقة الضوئية أو الميكانيكية أو الكيميائية التي تؤثر في الخلايا الحسية المستقبلة.
- أن تكون شدة المنبه قوية لتؤثر في الخلايا الحسية المستقبلة وتحفزها للقيام بالنشاط المرغوب، وهذا يعني أن قدرة الإنسان على الإحساس محدودة.
- سلامة الجهاز العصبي لتستطيع الأعصاب القيام بنقل النبضات العصبية من الخلايا الحسية إلي المخ.
- حدوث تأثير معين بالخلايا الحسية بالمخ حتى تتم عملية الإحساس.
- مراعاة أن المثير الحسي سواء كان ضوئي أو ميكانيكي أو كيميائي لابد ان يحول إلي إشارات كهربائية تصل إلي الجهاز العصبي عن طريق الخلايا الحسية المستقبلة.

وسنقدم ألعاب الحواس مصنفة في المجموعات الثلاث التالية :

أ- ألعاب التعارف بالسمع

ب- ألعاب التعارف والتفاعل الإجتماعي

ج- ألعاب التعارف بالتلامس

أ - ألعاب التعارف بالسمع

ويعنى بها تلك الألعاب التي تستخدم الأصوات لتحقيق الهدف من اللعبة ؛ ومن أمثلتها الألعاب التالية ؛؛؛؛

١- لعبة الأسماء

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال على كراسي في شكل دائرة، ويبقى أحد هذه الكراسي غير مشغول، ثم يقوم الطفل الجالس على يسار هذا الكرسي (غير المشغول) الطرق عليه بيده اليمني ويقول: "هذا الكرسي غير مشغول وأتمنى أن يأتي هنا ...." (ويسمي اسم أحد الأطفال) فيأتي الطفل الذي تم النداء عليه ويجلس على الكرسي في حين يقوم الطفل الذي يجلس على يسار المكان الذي أصبح غير مشغول بمواصلة اللعب بنفس الطريقة.

ملاحظات وإرشادات :

- يمكن أداء هذه اللعبة بدون كراسي أي أن يجلس الأطفال على الأرض في شكل دائرة على أن يترك مكان على الأرض غير مشغول أو أن ترسم دوائر أو توضع أطواق على الأرض.
- تجلس المعلمة أو المعلم أو المنفذ للعبة على كرسي أو على الأرض بين الأطفال.
- مراعاة أن تشمل اللعبة جميع الأطفال للانتقال إلى المكان غير المشغول وعلى المعلمة أو المعلم أو المنفذ للعبة مراعاة ذلك.

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة :

- يمكن ممارسة اللعبة في المكان الخالي من الناحية اليسرى، أي ينادي الطفل الجالس على "يمين" الكرسي غير المشغول.
- يمكن أن يمسك كل طفل بأداة في يده اليمني أو اليسرى طبقا لقواعد اللعبة ليطرق بها في حالة أن يتغير هدف اللعبة إلى "التعرف على الاتجاهات – يمين / يسار"
- يمكن أن ينادي طفل على طفلة لتجلس في المكان غير المشغول بجانبه والعكس.

الأدوات اللازمة :

= عدد من الكراسى يساوى عدد الأطفال المشاركين في اللعب + كرسي غير مشغول. أو

= عدد من الأطواق يساوى عدد الأطفال المشاركين في اللعب + طوق غير مشغول.

٢- اسم الطفل الذي يجاورني

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال في شكل دائرة ويقف أحد الأطفال في منتصف الدائرة وعليه أن يقوم بالإشارة إلى طفل من الدائرة ويقول له "ما اسمه" وعند ذلك يجب على الطفل أن يذكر اسم الطفل المجاور له من "ناحية اليمين" وعندما يسأل الطفل الواقف في منتصف الدائرة للمرة الثانية "ما اسمه" يجب على الطفل أن يذكر اسم الطفل المجاور له من "ناحية اليسار" وبعد هذين السؤالين يجب على الطفلين أن يغيرا أماكنهما.

ملاحظات وإرشادات :

يمكن تغيير الطفل الواقف في منتصف الدائرة عندما يغير كل طفلان مكانهما.

يفضل أن يذكر كل طفل اسمه قبل البدء في اللعبة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة :

- يمكن أن يتم سؤال طفلين بدلا من طفل واحد على أن يذكر كل طفل الذي يجاوره من "ناحية اليمين" أو من "ناحية اليسار" وبعد الانتهاء من سؤال الثاني على الطفلين المجاورين تغيير أماكنهما.
- يمكن أداء اللعبة من الوقوف ويسمح للطفل الواقف في منتصف الدائرة التحرك بحرية
- بمكن أن يمسك كل طفل في الدائرة "بأداة" على أن يسأل الطفل الواقف في منتصف الدائرة "ما اسم الأداة ؟" بدلا من "ما اسمه ؟" في حالة أن يتغير هدف اللعبة إلى "التعرف على الأدوات" وفي حالة أن تكون هذه الأدوات كرات يمكن تبديل الكرات فقط "بدحرجتها" أو "رميها" بأي شكل من أشكال "رمي الكرة".

الأدوات اللازمة :

بدون أدوات لكن في حالة تغيير هدف اللعبة وتطبيق القواعد الإضافية للتنوع في اللعبة يمكن استخدام كرات أو أدوات تحقق هدف اللعبة.

٣- التعرف على الأسماء

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يقف الأطفال في شكل دائرة وتختار المعلمة أحد الأطفال ليبدأ قائلا : أنا اسمي .... "ويذكر اسمه" وعلى الطفل الذي يجاوره من ناحية اليمين أن يقول : وأنا اسمي ....، وهذا اسمه .... وهكذا يجب على كل طفل أن بذكر اسمه وكل الأسماء السابقة له حتى ينتهي جميع الأطفال.

ملاحظات وإرشادات :

- ينبغي أن يتعرف كل طفل على أسماء مجموعته من الأطفال.

- ربط أسماء مجموعته من الأطفال بالتعرف عليهم شخصيا.

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة:

- من باتي دوره في الكلام " ذكر اسمه والأسماء السابقة " يمكن أن يضيف شيئا أخر من عنده " كوصف الملابس وأنواعها وألوانها – لون العينين – لون الشعر – أو أمنية معينه – وجبة محببة إلى نفسه –هوايته.
- يمكن أيضا ذكر اسمه الأول واسم أبيه وعمل أبيه وعنوانه إن أمكن أو وصف مكان سكن أسرته.

٤- تحدث معي عبر التليفون

فكرة اللعبة وطريقة اللعبة:

يجلس الأطفال في شكل دائرة وتختار المعلمة مجموعة من الأطفال وتعطي كل منهم "تليفون لعبة" وتطلب من كل منهم أن يختار طفلا ليتحدث معه عبر التليفون قائلا: تحدث معي عبر التليفون؟ والطفل الذي يوافق على الحديث مع قرينه عليه التوجه إلى المعلمة ليطلب منها " تليفون لعبة " ليتمكن من التحدث مع قرينه.

ملاحظات وإرشادات:

في حالة عدم وجود تليفون لعبة، على المعلمة صناعة الاسطوانات التليفونية لتحل محل التليفون اللعبة. على أن تصنع الأسطوانات التليفونية بحجم كوب الماء من الكرتون على أن تمرر دوبارة عبر الاسطوانتين وتثبت جيداً كما يمكن للمعلمة أن تدهن الاسطوانتين بألوان مختلفة ليختار الأطفال من بينهما.

يمكن للمعلمة أن تتدخل في الحديث بين كل طفلين لتوجيه الحوار بينهما.

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة:

- يمكن أن تؤدي اللعبة من المشي أو من وضع الانتشار الحر.
- يمكن تحديد موضوع معين من قبل المعلمة ليكون موضوع الحديث "رحت

فين إمبارح" مثلاً.

الأدوات اللازمة :

نماذج من التليفونات اللعبة تكفي لعدد من الأطفال المشاركين في اللعب + تليفون إضافي أو القائم بالتدريب أو منفذ اللعبة.

٥- المصور الصغير

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال في شكل دائرة وتجلس بينهم المعلمة ويدور طفل "المصور الصغير" حول الدائرة وتطلب المعلمة من أحد الأطفال أن يتحدث عن الطفل الذي يجلس بجواره من ناحية اليمين أو اليسار قائلا: أسمه ووصفه وما يعرف عنه، وعلى المصور الصغير أن يسأل: انتو بتتكلموا عن مين؟ فيرد الأطفال: عن ...." ويذكرون اسمه " وهنا ينقطع الحديث وعلى الطفل المذكور اسمه أن ينظر تجاه المصور الصغير وعلى المصور الصغير أن يلتقط له صورة أو حتى يتظاهر بذلك. ثم يستكمل الحديث عن باقي الأطفال.

ملاحظات وإرشادات :

تؤدي اللعبة في أي تشكيل أخر غير الدائرة.

يراعي أن يشمل الحديث جميع الأطفال.

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة :

- يمكن أن تعطي المعلمة كرة لأي من الأطفال وتجعل الطفل الذي يجلس بجواره من ناحية اليمين أن يتحدث عنه، وعندما يتوقف الحديث عنه عليه أن يقوم بتمرير الكرة لأي طفل أخر ليبدأ الطفل الذي يجلس على يمينه في الحديث عنه.
- يمكن أن تحضر المعلمة علبة بها صور لجميع الأطفال وتتظاهر بأن هذه الصور التي قام المصور الصغير بالتقاطها قبل قليل وتطلب من أحد الأطفال

أن يضع يده في العلبة ليخرج أي من الصور الموجودة ويظهرها لباقي الأطفال وعلى الطفل الذي يتعرف على الصورة بسرعة أن يتحدث عن صاحبها.

الأدوات اللازمة:

= كاميرا واحدة أو نموذج لكاميرا تصوير فوتوغرافي

= صورة لكل طفل مشارك في اللعب.

= وعاء أو إناء أو علبة لوضع الصور.

ب- ألعاب التعارف والتفاعل الإجتماعي

١ - أنا وأنت وهو وهي

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يجلس الأطفال في أربعة دوائر، ويحصل كل طفل من كل مجموعة على رقم متسلسل من (١-٦) مثلاً، ثم تنادي المعلمة على أي رقم وليكن (٣) فيتقدم كل الأطفال أصحاب الرقم (٣) من كل مجموعة إلى الدائرة التي رسمت في المنتصف ليتعارف كل منهم على الآخر. وهكذا حتى تنتهي الأرقام لتقوم المعلمة بتغيير أرقام الأطفال في كل مجموعة مرة أخري حتى لا يتقابل نفس الأطفال الأربعة مرة ثانية "أي يحصل الطفل رقم (١) في المرة الأولى على رقم (٢) في المجموعة الأولى، ورقم (٢) في المجموعة الثانية على رقم (٤) وهكذا باقي الأطفال في المجموعة رقم (٣)، (٤)". وعندما تنادي المعلمة على رقم (١) مثلا يتقدم الأطفال الأربعة الحاصلين لهذا الرقم من كل مجموعة ليبدأ التعارف، وهكذا حتى نهاية اللعبة.

ملاحظات وإرشادات:

- تقف المعلمة قريبة من الدائرة المرسومة في المنتصف مع ملاحظة باقي المجموعات
- تتدخل المعلمة إذا دعت الظروف لذلك عند عدم تعارف الأطفال بعضهم

البعض كبقائهم لفترة طويلة دون كلام مثلا.

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة ؛

- يمكن إعطاء كل طفل من المجموعة الأولى لعبة أو أداة مختلفة على أن تتشابه الأدوات في باقي المجموعات الأربعة الأخرى بدلا من الأرقام المسلسلة من (١-٦) وعندما تظهر المعلمة أداة معينه كالكرة مثلا فعلي كل طفل ممسك بكرة من المجموعات الأربعة أن برفع الكرة لأعلي ثم يتقدم إلى الدائرة التي رسمت في المنتصف ليتعارف كل منهم على الأخر.

الأدوات اللازمة ؛

أرقام من ١-٦ أو ١٠ مكررة أربعة مرات تم تصميمها بحيث تعلق على صدر الطفل المشارك في اللعب.

٢- متي يتوقف التصفيق؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يجلس الأطفال على كراسي في شكل دائرتين متجاورتين بينهما مسافة مناسبة، يبقي الكرسي المجاور على يمين كل طفل من المجموعة الأولى غبر مشغول، ترقم المعلمة الأطفال في كل مجموعة ترقيم تسلسلي ويشترط عدم جلوسهم بترتيب تسلسل الأرقام، وعندما تنادي المعلمة على رقم (٥) مثلا من أطفال "المجموعة الثانية" عليه بالجري إلى داخل دائرة "المجموعة الأولى" ويبدأ في المرور على أطفالها للتعارف على صاحب الرقم (٥) وفي نفس الوقت يقوم أطفال الدائرة بالتصفيق المستمر فإذا توقف التصفيق كان معني ذلك انه أمام قرينه الذي يحمل نفس الرقم (٥) وعندئذ يتعرف كل منهما على الأخر ثم يجلس يمينه على الكرسي الخالي ويثبت حتى أخر اللعبة ثم تنادي المعلمة على رقم آخر .... وهكذا حتى يأخذ كل طفل من المجموعة الثانية مكانه على يمين زميله في الدائرة الأولى.

ملاحظات وإرشادات :

- المسافة بين المجموعة الأولى والثانية تسمح بأن يسمع كل الأطفال صوت المعلمة.
- تتحرك المعلمة بين المجموعتين للتوجيه والإرشاد.

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة :

- يمكن ممارسة اللعبة في المكان الخالي بدلا من الكرسي إذا تعذر تواجد كراسي
- يمكن زيادة المسافة بين المجموعتين لإكساب الأطفال عنصر اللياقة الحركية
- يمكن وضع أجهزة وأدوات يبن المجموعتين ليقوم الطفل بأداء المهارات الحركية التي تهدف إليها المعلمة كالمشي على مقعد سويدي مقلوب أو الزحف أو الوثب من فوق حاجز بارتفاع ما أو رمي كرة مثلا.

الأدوات اللازمة :

= كراسي بعدد أطفال الدائرتين أو أن يكون لكل طفل مشارك في اللعب كرسي.

٣- النصف الآخر

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

تعد المعلمة أشكالاً مختلفة من الورق المقوي "دائرة – مربع – مثلث – مستطيل" بمساحات وألوان مختلفة بحيث يكون عددها مساو لنصف عدد الأطفال، تقص الأشكال المعدة عن طريق الأطفال لنصفين متساويين، ثم يعطي لكل طفل نصف شكل وتطلب المعلمة من كل منهم أن يبحث عن حامل النصف الأخر المكمل لنصف الشكل الذي معه وعندما يجده يتصافحان ويتعارفان على بعضهما.

ملاحظات وإرشادات :

- تعد الأشكال الهندسية المستخدمة في اللعبة بمساحات مختلفة بحيث لا يتكرر

شكلان متساويان في الحجم.

- توضح المعلمة للأطفال كيفية استخدام المقص في قص كل شكل لنصفين.
- تؤدي هذه اللعبة في الفصل وفي الصالة وفي الملعب أو حتى في المساحات الخالية.

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة :

- يمكن أن تعد المعلمة بعض لعبات الطفل القابلة للفك والتركيب وتوزعها عشوائيا على الأطفال بحيث يحصل كل طفل على جزء منها بدلا من نصف شكل كالعروسة مثلاً وتطلب منهم أن يبحث كل طفل على باقي أجزاء لعبته إلى أن تكتمل اللعبة فيتعرف الأطفال على بعضهم البعض.

الأدوات اللازمة :

= بطاقات للأشكال الهندسية عددها يساوي نصف عدد الأطفال المشاركين في اللعب.

= مقص أو أكثر غير مدبب.

٤-من يقف بجانب من؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يقف الأطفال مجموعات في شكل نصف دائرة بحيث لا يزيد عدد المجموعة عن (٦) أطفال، مع إشارة البدء من المعلمة يبدأ الأطفال في ذكر أسمائهم وملاحظة ذكر أسماء باقي أقرانهم في نفس المجموعة ثم يقوم كل طفل بتقديم أطفال مجموعته قائلا: من يقف بجانب من ؟ على حسب الترتيب في التشكيل.

ملاحظات وإرشادات :

يفضل ربط الأسماء في كل مجموعة بصورة لكل طفل معلقة على لوحة بترتيب وقوفهم في نصف الدائرة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- يقوم الطفل الذي يقف أمام المجموعة ليقدمها بالدوران خلفا، في حين يقوم الآخرون بتغيير أماكنهم.

الأدوات اللازمة:

لوحة معلق عليها صور الأطفال.

٥- أنت فين؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

الأطفال انتشار حر في الملعب ومع أحدهم كرة "أو أي أداة أخرى مناسبة" وعندما تعطي المعلمة إشارة البدء يبدأ الأطفال في التحرك بالمشي، وبعد فترة مناسبة تقوم المعلمة بالنداء قائلة: "قف" ثم تذكر اسم أحد الأطفال في اللعبة وعلى الطفل الممسك بالكرة أن يرميها إلى الطفل الذي نادت المعلمة باسمه قائلا : أنت فين يا .....؟ فيرد أنا هنا يا .... ويقوم بلقف الكرة، ثم يتحول الطفل الذي رمى الكرة إلى قائد للعبة بدلا من المعلمة ويقوم هو بالنداء.

ملاحظات وإرشادات:

- إذا كانت المجموعة كبيرة يمكن تقسيمها إلى مجموعتين حتى لا تضيع الإثارة.
- ستكون هذه اللعبة شيقة وممتعة أكثر مع مجموعة الأطفال الذين تعرفوا على بعضهم البعض حديثا، حيث سيكون كل واحد من الأطفال غير متأكد تماما من أسماء بقية الأطفال.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- يمكن بدلا من إلقاء كرة أن يجري الطفل المنادي عليه من قبل المعلمة ويحاول طفل أخر الإمساك به.
- يمكن أن يكون لكل طفل بطاقة مسجل بها اسمه أو عليها صورته وعلى أنغام

الموسيقي يقم كل طفلان بتبديل البطاقات، وعندما تتوقف الموسيقي يحاول كل طفل إرجاع البطاقة التي عليها الاسم أو الصورة لمن تخصه.

الأدوات اللازمة :

= كرة

= بطاقة لكل طفل عليها صورته في حالة تطبيق القواعد الإضافية للتنوع في اللعب

٦- القط والفار

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يقف الأطفال في شكل قاطرات ماعدا طفلان يمثلان "القط والفار"، والمسافة بين الأطفال تسمح برفع الذراعين جانبا – وتشبيكها من كل الجهات. مع إشارة البدء من المعلمة يقوم "القط" بالجري بين الأطفال متعقباً "الفار" للامساك به وعندما تلاحظ المعلمة أن "القط" قد اقترب من الإمساك "بالفار" تنادي على الأطفال قائلة "دوران لليمين/ للشمال" (الذراعان جانبا رفع – تشبيك) وإذا فشل في الإمساك "بالفار" استمر اللعب أما إذا نجح توقف اللعب وأخذ "القط" مكان المعلمة ليصبح "الفار" ممثلا "لدور القط" ويخرج من بين الأطفال من يمثل "الفار" ليبدأ اللعب من جديد.

ملاحظات وإرشادات :

على المعلمة ملاحظة مظاهر التعب إذا استمر اللعب فترة طويلة لتقوم بتبديل الطفل المتعب.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يقوم أحد الأطفال بالجري بين الأطفال من طفل لآخر ويقول اسم طفل، وعلى المنادي على اسمه الجري للامساك بالطفل الذي ذكر الاسم قبل وصوله للمكان الخالي الذي كان يقف فيه الطفل المنادي عليه، فإذا نجح عاد إلى مكانه

واستمر اللعب، وإذا فشل في الإمساك به استمر في الجري لينادي من جديد على اسم طفل أخر.

الأدوات اللازمة:

مكان متسع لحركة الأطفال.

٧- تبديل الزميل

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

الأطفال مجموعات زوجية "كل طفلان معاً" بحيث يكون لكل طفل زميل ويبقي طفل خارج الملعب ثم تنادي المعلمة "غير زميلك" عند ذلك يقوم كل طفل بالبحث عن زميل له من جديد بما فيهم الطفل خارج الملعب، ومن يبقي بدون زميل يصبح هو قائد اللعبة ويحل محل المعلمة.

ملاحظات وإرشادات:

- يجب على المعلمة مراعاة أن هذه اللعبة تهدف إلى تجاوز عملية الخوف من اللمس عند الأطفال، ومراعاة أن الخوف قد يتجاوز لمس الآخرين إلى درجة الخوف من لمس الأشياء.
- يجب على كل طفل أن يبحث عن زميل مختلف في كل مرة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- كلما كانت المساحة المستخدمة في اللعبة أكبر كلما أعطي اللعبة إثارة أكثر.
- كلما كان البحث عن زميل سريعا كلما أعطى اللعبة إثارة اكثر.

الأدوات اللازمة :

مكان متسع للعب.

٨ – أسرتي

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات كل مجموعة (٤) أطفال يأخذ كل طفل بطاقة مسجل عليها الدور الذي سيلعبه وكذا الاسم الذي سيطلق عليه فعلي سبيل المثال: الأب (سرور) والأم (بدور) "أي تكون أسماء اللعب متساوية في عدد الحروف" مثلا الابن "زيدان" والابنة "وجدان" وعندما تبدأ الموسيقي يقوم الأطفال بالاختلاط مع بعضهم البعض ويتبادلوا البطاقات، وعندما تتوقف الموسيقي على كل طفل أن يبحث عن أفراد أسرته وذلك بان يقوم بالنداء على الاسم بصوت عالي، وعندما يجد أسرته يجلس الأب على أحد المقاعد والأم على مقعد أخر والي جوارهما الابن والابنة.

ملاحظات وإرشادات :

- يراعي أن تكون الأسماء في المجموعات متشابهة لتصبح اللعبة اكثر متعة وإثارة.
- يراعي أن تكون البطاقات بحجم ولون واحد في كل المجموعات.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن أن تكون أسرته لاسماء حيوانات وطيور ووسائل مواصلات.
- يمكن أن يتحول البحث من النداء بصوت عالي إلى تقليد الحيوان أو الطائر أو وسيلة المواصلات عن طريق الصوت والحركة.

الأدوات اللازمة :

= بطاقات مسجل عليها الدور الذي سيلعبه كل طفل أو طفلة في أسرته أو مجموعته المكونة من أربعة أفراد.

= مقعدان (كرسيان) لكل مجموعة من أربعة أطفال.

ج - ألعاب التعارف بالتلامس

١ - الثعبان البشري

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

الأطفال قاطرة متشابكة الأيدي بجوار بعضهم البعض على شكل دائرة مفتوحة، بحيث يكون لها بداية ونهاية، ومع إشارة البدء من المعلمة يقوم أول طفل في الدائرة بتخطي الأيدي المتشابكة أو المرور من تحتها خلال الأطفال دون أن يفك يديه أو أن يفك الأطفال أيديهم ويقوم الطفل التالي له والجميع باتباعه وكأنهم جسم لثعبان. على أن يقوم الأطفال بذلك متتاليين وفي شكل قطار دائري طويل حتى يبدو ذلك وكأنه ثعبان يتلوى وجسمه معقد من كثرة التلوي، وبعدما ينتهي آخر طفل يحاول جميع الأطفال الرجوع مرة أخرى إلى ما كانوا عليه دون أن يفكوا أيديهم من بعضهم البعض.

ملاحظات وإرشادات:

- مراعاة المشكلات التي قد تحدث لحلها فورا عن طريق الملاحظة الدقيقة.
- مراعاة عدم فك الأيدي.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- أن يرتدي الطفل الأول رأس لثعبان والطفل الأخير ذيل لثعبان.
- يمكن أن يغمض كل طفل عينيه عن طريق رباط " من القماش " ويقوم بالتخطي أو المرور عن طريق التحسس بيديه.

الأدوات اللازمة:

= دمية لرأس الثعبان.

= دمية لذيل الثعبان.

= شريط من القماش لكل طفل مشارك في اللعب لربط عينيه.

٢ - من المحمول

فكرة وطريقة اللعب :

الأطفال في شكل دائرة عدا طفل واحد خارج الدائرة، يقف كل طفل في مقابلة آخر في الدائرة، ويمسك كل منهما بطرف حبل في يده بحيث تتقاطع الحبال مع بعضها البعض في منتصف الدائرة، مع إشارة المعلمة يقوم الأطفال بعبور الدائرة وتبادل الأماكن لمرة واحدة بحيث تنشأ عقدة في المنتصف. بعد ذلك يقوم الطفل "خارج الدائرة" - وبكل الحرص - بالجلوس في المنتصف ثم يقوم الأطفال بحمله ورفعه والدوران به، وعليه أن يقوم بغلق عينيه ورفع ذراعيه جانبا أو عاليا أو رفع رجليه ....الخ.

ملاحظات وإرشادات:

- مراعاة تغيير الطفل المحمول من وقت لآخر حتى يتوزع الحمل على جميع الأطفال ولا يكون هناك إجهاد للأيدي.
- مراعاة ألا يكون هناك أي نوع من عدم الضبط في اللعبة لتتلافى المعلمة وقوع الطفل المحمول.
- إعطاء ثقة للأطفال بأنهم قادرون على حمل الطفل الموجود في المنتصف، ويجب على الطفل أيضا أن يكون واثقا بان المجموعة قادرة على حمله ولن يتركوه يسقط على الأرض.
- يفضل أن تؤدى هذه اللعبة على مراتب حرصاً على الأمان أو استبدال الطفل بشئ آخر.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- تترك حرية ابتكار قواعد إضافية في اللعب للمعلمة والأطفال.

الأدوات اللازمة :

= حبال بطول قطر الدائرة وبسمك مناسب وبألوان مختلفة إن أمكن على أن يكون لكل طفلان حبل.

٣- المقعد المتأرجح

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

الأطفال مجموعات كل مجموعة (٥) أطفال، يتخذ الأطفال في كل مجموعة وضع الجثو الأفقي على الركبتين مع السند باليدين أماماً على الأرض إلى أن تصبح ظهورهم مثل المقاعد السويدية "عدا طفل"، ثم ينبطح الطفل الخامس على بطنه فوق ظهورهم وذراعيه لأسفل، مع إشارة البدء من المعلمة تبدأ المجموعات في الحركة والأطفال يصدرون صوت مع التأرجح أثناء الحركة.

ملاحظات وإرشادات ؛

- يفضل وضع شئ طري كالبطاطين أو المراتب الأسفنجية تحت ركب الأطفال للحماية عند الحركة وليتمكن كل طفل من الوصول إلى الوضع الأكثر راحة.
- مراعاة تغيير الطفل المنبطح على المقعد المتأرجح بعد فترة مناسبة.
- يفضل تصنيف المجموعات وفقاً لأوزانهم.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- يمكن أن تصاحب هذه اللعبة موسيقي مناسبة وعند توقف الموسيقي يتم تغيير الطفل المنبطح.
- يمكن تغيير وضع الانبطاح من البطن إلى الرقود على الظهر.
- يمكن سرد قصة تتضمن تمايل الأشجار وسريان الأمواج ليقوم الأطفال بالتقليد وتمثيل ذلك.

الأدوات للازمة ؛

= بطاطين أو مراتب إسفنجية تكفي لعدد الأطفال المشاركين في اللعب

= شريط كاسيت مسجل عليه موسيقي مناسبة.

٤ - الطفل المغمي عليه

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات ما بين (٦ : ٨) أطفال بكل مجموعة، كل مجموعة تقف متجاورة في شكل دائرة والذراعين مرفوعة أماماً، في منتصف الدائرة يقف أحد الأطفال ويدور متلمسا أيدي الآخرين ومع الموسيقي واشارة المعلمة يغلق عينيه ويبدأ في السقوط وعلى الأطفال الذين يمدون أيديهم إلى داخل الدائرة للامساك به ومنعه من السقوط، ثم يقوم هو الأخر بمد يديه إليهم ليرفعوه ويلتقطوه بسهولة ويسر بأيديهم.

ملاحظات وإرشادات :

- من الأهمية أن يركز الطفل المغمي عليه والموجود في منتصف الملعب على الإدراك عند إغلاق عينيه.
- لا يسمح بأي حال من الأحوال ترك الطفل المغمي عليه أن يسقط على الأرض.
- يفضل أن تؤدي اللعبة على مرتبة أو بساط.
- من المهم أيضا إدراك الأطفال المحيطين بالطفل المغمي عليه في الدائرة لمكان كل منهم.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- زيادة الترنح والتمايل من قبل الطفل الموجود في وسط الدائرة يعطي اللعبة نوع من الإثارة وبخاصة عند خوف الأطفال في الدائرة على الطفل المغمي عليه من السقوط والإحساس بالمسئولية من قبلهم.

الأدوات اللازمة :

= شريط كاسيت مسجل عليه موسيقي مناسبة

٥ - تلامس الأقدام في المنتصف

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال في شكل دائرة على الأرض، مع إشارة البدء من المعلمة يمدون أقدامهم حافية إلى وسط الدائرة وينامون على ظهورهم، ويقوم كل طفل منهم بلمس الأقدام المقابلة له، ويجعلون الإحساس بالملامسة يصل اليهم.

ملاحظات وإرشادات :

- يمكن أن يغلق الأطفال أعينهم ويجعلون الإحساس بالملامسة يصل إليهم.
- يمكن أن تسأل المعلمة الأطفال بماذا تحس؟ أو بماذا تشعر عندما تلمس قدماك أقدام أخرى غريبة؟ أو بماذا تشعر عندما يحدث العكس؟ أو متي يمكنك أن تدرك أن قدميك عضو قادر على التحسس والإحساس بالأقدام الغريبة؟ "أغمض عينيك وجرب "لتجيب على الأسئلة.
- يفضل عند تنفيذ اللعبة في الملاعب الترابية فرش بساط أو بطاطين.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- محاولة لمس اكبر عدد من الأقدام عن طريق اللمس والعد
- تحسس أجزاء الأقدام الغريبة داخل هذه الدائرة والتعرف على أجزاء "بطن القدم – الكعب – الأصابع – الأطراف ....الخ".

الأدوات اللازمة :

= بساط أو بطاطين أو ملاءات عند تنفيذ اللعبة في الملاعب الترابية.

٦ - الإحساس باليد

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال صفان متقابلان "كل طفل يقابل الأخر" ويمد كل منهما يده ليضعا كفيهما إلى بعضهما البعض، ثم يغلقا أعينهما ويركزا على إحساسهما، بعد وقت محدد ينزل الطفلان ذراعهما ليترك كل منهما كف الأخر ويدوران حول نفسهما

عدة مرات ثم يحاولا مرة أخرى وأعينهما ما زالت مغلقة لمس كفيهما مرة أخرى.

ملاحظات وإرشادات:

- ضرورة هدوء المعلمة وتركيزها في تنفيذ اللعبة.
- الهدوء الشديد والتركيز القوي من قبل الأطفال.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- يمكن أن يغلق كل منهما عينيه ويتحسس كل منهما أجزاء من أجسام بعضهم لبعض ومحاولة معرفة هذه الأجزاء وذكرها عندئذ تنضم هذه اللعبة إلى مجموعة الألعاب الخاصة بالإحساس.

٢٠ - من فوق ظهري؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

الأطفال صف واحد في وضع الانبطاح على البطن بجوار بعضهم البعض، مع إشارة البدء من قبل المعلمة وسماع الموسيقى يقوم الطفل الأول في الصف بالدوران ناحية اليمين ليضع جزءه فوق ظهر من يليه ثم العودة إلى مكانه في وضع انبطاح على البطن مرة ثانية، ثم الطفل الذي يليه حتى يدور كل طفل من المجموعة على من يليه والعودة.

ملاحظات وإرشادات:

- مراعاة أن يكون الأطفال في وضع الانبطاح متجاورين وملتصقين ببعضهم البعض.
- يراعي لسهولة الدوران جهة اليمين استخدام الأيدي لبدء الحركة.
- من الأفضل وضع شئ طري على الأرض كالبطاطين أو الملاءات أو المراتب الأسفنجية أو اختيار أرض مناسبة كالنجيل أو الرمل.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- محاولة الدوران بسرعات مختلفة وتبادل الإحساس عند الدوران.

- يمكن أن يسأل الطفل الثاني : من فوق ظهري؟ فيجيب الطفل الأول: أنا .... ليبدأ الطفل التالي له في الدوران ليضع جزءه فوق ظهر من يليه.

الأدوات اللازمة:

= بطاطين أو مراتب تكفي لعدد الأطفال المشاركين في اللعب.

٨ - نقل المنبطح

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

ينبطح الأطفال بجوار بعضهم البعض على بطونهم، على أن تترك بينهم مسافة مناسبة تسمح بدوران الأطفال، مع إشارة المعلمة ينبطح الطفل الأول من الصف فوق الطفلين التاليين له بالعرض، ثم يقوم الأطفال الموجودين تحت هذا الطفل بالدوران ببطء وتوجيه الطفل المنبطح فوقهم ونقله إلى بعضهم البعض حتى نهاية الصف، لينبطح هو على الأرض ويبدأ الطفل التالي له في الانبطاح فوق الطفلين التاليين.

ملاحظات وإرشادات:

- مراعاة أن تكون الأرضية طرية " نجيلة – رمل – مراتب ".
- مراعاة إن يكون جسم الطفل المنبطح مشدود والذراعيين مفرودتين والقدمين تستقر على الأطفال.
- محاولة توحيد إتباع حركة الأطفال المنبطحين أسفل.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

يمكن عمل مجموعتين لزيادة الحماس وإثارة الدافعية فالسرعة تلعب دور كبير في نقل الطفل المنبطح حتى ينتهي الصف.

الأدوات اللازمة:

= بطاطين أو مراتب تكفي لعدد الأطفال المشاركين في اللعب.

٩ - تتبع الصوت

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يرقد الأطفال على ظهورهم متجاورين، يضع كل منهم رأسه على بطن الطفل المجاور له حتى يضع جميع الأطفال رؤسهم على بطون الآخرين "كل طفل يضع رأسه على بطن طفل آخر" تطلب المعلمة من طفل أن يبدأ في الكلام أو في الغناء وفي نفس الوقت يقوم الأطفال بنقل الحركات التي تحدث من البطن إلى الرأس حتى تصل إلى جميع الأطفال.

ملاحظات وإرشادات :

يفضل أن تكون الرأس في منتصف البطن حتى تنقل الاهتزازات من البطن إلى الرأس بأفضل صورة وعلى المعلمة مراعاة ذلك.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن إدارة الرأس بحيث تكون إحدى الآذنين على البطن.
- يمكن إحداث أصوات مختلفة عن طريق فتح وغلق الفم أو الهمهمة بأصوات غير مفهومة ....الخ.

الأدوات اللازمة :

= بطاطين أو مراتب إسفنجية تكفي لعدد الأطفال المشاركين في اللعب.

١٠ - الرفع بالطريقة السحرية

فكرة اللعب وطريقة اللعبة :

الأطفال مجموعات كل مجموعة (٨) أطفال. طفل واحد من كل مجموعة في وضع الرقود على الظهر، والآخرون جثو على الركبتين مع غلق أعينهم، ويبدأون في التركيز ويتنفسون بهدوء وسكون تام إلى جانب الطفل المستلقي على الأرض ثم تقوم المعلمة بالعد من (٤٠ : ١٠٠) وعند الرقم (١٠١) يقوم الطفل المستلقي على الأرض في وضع الرقود على الظهر بشد وتصلب جسمه ليقوم الأطفال ال (٧)

الآخرين المحيطين به بوضع أصابعهم السبابة لكلا اليدين تحت عقبيه ووسط جسده وكتفيه ورأسه ويقومون برفعه إلى اعلي ببطء ثم يقوم الأطفال بفتح اعبنهم وانزال الطفل ببطء ليستلقي على الأرض مرة أخرى.

ملاحظات وتعليمات؛

- أن تعد المعلمة بهدوء وتركيز؛
- في المحاولة الأولى للرفع ضرورة تواجد المعلمة تجاه راس الطفل المرفوع بالطريقة السحرية كنوع من الآمان.
- أن تؤدي اللعبة على شئ طري مفروش كالبطاطين أو المراتب.
- في محاولات الرفع الأولى يفضل رفع الطفل الأول لمسافات منخفضة حتى الجذع مثلا.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب؛

- يمكن محاولة حمل الطفل والسير به.

الأدوات اللازمة؛

= بطاطين أو مراتب إسفنجية على أن يتوافر لكل مجموعة بطانية أو مرتبة على الأقل

١١ - التعبير عن الإحساس

فكرة اللعب وطريقة اللعبة؛

الأطفال انتشار حر في الملعب، مع إشارة البدء من المعلمة عن طريق ذكر الواجب الحركي المطلوب يقوم الأطفال بتصور الموقف المذكور من قبل المعلمة وعليه أن يقوم بتصوير وتمثيل هذا الموقف والسلوك الذي يمكن أن يصدر منه في هذا الإطار فمثلا: (يحاول الأطفال أن يصوروا بالحركة شكل لشخص ما يجري وهو يطارده دبور، أو كأنه فقد نظارته الطبية، أو يمثل أنه قد أصيب بقدمه، أو يمثل ثورة عاصفة شديدة يصحبها برق ورعد).

ملاحظات وتعليمات:

يفضل أن تصاحب موسيقي مناسبة كل موقف من المواقف التي يقوم الأطفال بتصويرها.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- يمكن أن يقوم الأطفال وهم متنكرون بتمثيل قصة مثيرة عن طريق الحركة أو بمصاحبة الموسيقي ليعايش الأطفال مواقف مختلفة من الإحساس وإمكانية التعبير عنها بالتعبير الحركي.
- حسب الموسيقي يمكن التعبير عن الغضب بضرب القدم في الأرض أو عن طريق القفز لأعلي أو عن طريق الضرب بالأيدي في الهواء.
- تمثيل دور بطل رياضي وتمثيل سعادته مع الآخرين.
- تمثيل الحزن أو التعب أو الإجهاد أو الفرح .... الخ.



الفصل الثاني

ألعـــــاب الإدراك

ألعاب الإدراك المكانى بدون حاسة الأبصار

وهى الألعاب التي يجب على المشترك فيها توجيه نفسه ليتعرف على الاتجاه داخل الملعب أو الصالة مع إغلاق عينيه أو ربطهما. ومن أمثلتها ؛

١- قيادة الأعمى (١)

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

الأطفال في تشكيل حر (كل طفلان معاً) يقف كـل منهمـا بجـوار الآخـر ويمسكون ببعضهما ، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم أحدهما بربط شـريط مـن القماش (عصابة) على عيني الآخر ثم يقوم بقيادته داخل الملعب عن طريق توجيهه بالكلام مستخدما الكلمات (يمين – يسار – للأمام – قف).

ملاحظات وتعليمات ؛

- التأكيد على ربط العينين بطريقة جيدة.
- عدم إعطاء الفرصة للأطفال (القادة) للقيام بخدعة ما أو مقلب ما في أقـرانهم (معصوبي العينين).

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة ؛

- إضافة عوائق في القاعة أو الملعب
- وضع بعض الأدوات في القاعة أو الملعب على أبعاد مناسبة
- تغيير طريقة المشي وزيادة السرعة
- ترك يد الزميل الذي يمثل دور الأعمى من وقت لآخر
- تدريب الأطفال على قيادة أقرانهم عن طريق الصوت (أن يصدر الطفل القائد صوتا معينا وعلي الطفل الأعمى اقتفاء اثر الصوت والـذهاب إليـه) فهـذا

التدريب يقوي عملية الإحساس بالمكان والسمع وهو اختبار للإحساس أيضا.

الأدوات اللازمة:

= شريط من القماش لكل طفل يشارك في اللعب لربط عيني زميله.

= عوائق طبيعية وصناعية تتناثر في الملعب.

٢ - قيادة الأعمى (٢)

فكرة اللعب وطريقة اللعبة:

الأطفال في تشكيل حر (كل طفلان معاً)، ويقف كل منهما خلف الآخر على أن يكون مع الطفل الأول (الواقف إلى الأمام) كرة في يده، ومع الطفل الثاني الواقف إلى الخلف شريط من القماش (عصابة) مع إشارة البدء من المعلمة يقوم الطفل الخلفى بربط القماش (عصابة) على عيني الطفل الأمامى ثم يقوم الطفل الأمامى بوضع الكرة على الأرض بجوار إحدى قدميه ليقوم الطفل الثاني بقيادته داخل القاعة أو الملعب عن طريق توجيهه تجاه الكرة وبعيدا عن الآخرين وأي عوائق أو أدوات مستخدما الكلمات (يمين – يسار – للأمام – قف).

تعليمات وملاحظات:

- التأكيد على ربط العينين بطريقة جيدة ؛
- عدم إعطاء الفرصة للأطفال (القادة) بخدعة ما أو مقلب ما في أقرانهم (معصوبي العينين)

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- إضافة عوائق في القاعة أو الملعب.
- وضع بعض الأدوات في القاعة أو الملعب على أبعاد مناسبة بعد بدء اللعب.
- تدريب الأطفال على قيادة أقرانهم بدون كلام عن طريق اللمس (لمس الكتف اليمين يعني الاتجاه ناحية اليمين ، لمس الكتف اليسار يعني الاتجاه ناحية اليسار، ولمس الرأس يعني الاتجاه ناحية الأمام ، ومسك الجذع يعني التوقف

تماما عن المشي).

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل مشارك في اللعب لربط عيني زميله.

= كرة واحدة لكل طفلان.

٣ - البحث عن المبصر

فكرة اللعب وطريقة اللعبة :

(المبصر) لفظ يطلق على الطفل الذي يظل مفتوح العينين ولا يسمح له أن يتحدث بأي كلمة طوال فترة اللعب.

الأطفال انتشار حر في الملعب وجميعهم مغمضى العينين ماعدا المبصر، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم الأطفال بالبحث عن المبصر وعندما يلتقي أي طفل بأخر يمسك يده ويهزها وهو يسأل؛ هل أنت المبصر؟ وعلي الطفل الأخر ألا يرد بأي جواب ولكن يسمح له بان يضحك، وإذا عثر أحد الأطفال على هذا الطفل يأتي إلى المعلمة وهو يمسك بيده ويقول؛ أنا وجدت المبصر وعندئذ يسمح لجميع الأطفال أن يفتحوا أعينهم، وتستمر اللعبة على أن يأخذ طفل آخر دور (المبصر).

ملاحظات وتعليمات :

- على المعلمة إرشاد الأطفال الذين يفقدون التوجه داخل القاعة أو الملعب.
- على الأطفال ألا يضعوا أيديهم في مستوي أعينهم.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

يمكن أن يصدر الطفل (المبصر) صوتا متفق عليه وعلى جميع الأطفال اقتفاء أثره والذهاب إليه وعندئذ عليه أن يغير مكانه بسرعة ليصدر الصوت الأخر في مكان آخر.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب لربط عينيه.

٤ - الذئب الشرس

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

أطفال انتشار حر في الملعب أو القاعة وهم معصوبي العينين، ثم تقوم المعلمة بتحديد أحد الأطفال سرا ليقوم بدور الذئب الشرس وتعطيه قناعا يرمز للذئب الشرس يرتديه فوق العصابة سراً (عن طريق الهمس في أذنيه)

ويقوم الذئب الشرس بالبحث عن ضحيته وعندما يظفر بها يطبق عليها بأسنانه ويصدر صيحة عاليه ترمز للنصر، ثم يتحول الضحايا إلى ذئاب شرسة ويحصلون على القناع من المعلمة ليقوموا بالبحث عن ضحايا جدد.

ملاحظات وتعليمات ؛

- عدم وضع الأيدي في مستوي اليدين
- على المعلمة توجيه الأطفال الذين يفقدون التوجه داخل القاعة أو الملعب
- يفضل تنفيذ هذه اللعبة داخل قاعة مظلمة إلى حد مناسب
- مساعدة الأطفال الذين يصابون بالخوف وملاحظتهم

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- إذا تقابل طفلان من الذئاب الشرسة، على المعلمة أن تأخذ منهما الأقنعة ليتحولوا إلى بشر مرة أخرى.

الأدوات اللازمة ؛

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب.

= أقنعة لذئاب.

٥ - اذهب إلى مكانك

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

الأطفال مجموعات (كل مجموعة من ٦ إلى ٨)، في هذه اللعبة على كل طفل أن يحدد مكانا له يبعد عن المكان الواقف فيه مسافة من (٥ إلى ٨ متر)، على

سبيل المثال (رسم دائرة أو وضع طوق أو كرة ..الخ) ثم يحدد مكانه بدقة ثم يغمض عينيه أو أن يربطهما بعصابة ومع إشارة البدء من المعلمة يحاول كل طفل الذهاب إلى مكانه الذي حدده ويقف أو يجلس فيه، وعندما تنتهي كل المجموعة تطلب المعلمة منهم أن يفتح عينيه ليري مدي دقة تخمينه لمكانه ومدي قربه أو بعده عنه .

ملاحظات وتعليمات :

مراعاة التوجيه إلى طبيعة الطريق الذي يسلكه كل طفل.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يقوم كل طفل أو مجموعة بالتفكير في واجبات أخرى فعلي سبيل المثال (تحديد مكان معين على الحائط ومحاولة لمسه باليد أو بالسبابة).

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب لربط عينيه.

= أطواق

= كرات

= أدوات لرسم الأشكال الهندسية على أن تتناسب الأدوات مع أرضية مكان اللعب.

٦ - دحرجة الأعمى للكرة

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يتم رسم حارات على الأرض تتناسب وعدد الأطفال بطول (١٠ متر) أو ما يناسب عدد مجموعة الأطفال المشتركين وبعرض من (٤ إلي ٥ متر)، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم هؤلاء الأطفال وهم معصوبي العينين بالتوالي دحرجة الكرة خلال هذه الحارة والرجوع بها مرة أخرى.

ملاحظات وتعليمات :

- مراعاة ألا تخرج الكرة خارج الحارة لكل مجموعة.
- كلما اشتد التنافس بين الأطفال كان ذلك افضل لتنمية قدرات الإدراك والإحساس بالكرة والمكان والاتجاه.
- إيجاد نوع من التوازن ما بين الرغبة في المنافسة والرغبة في حل المشكلة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن تدريب الأطفال وهم مفتوحي العينين على اللعبة.
- يمكن مساعدة الأطفال من خلال النداء عليهم بالاسم.
- يمكن التنوع في نوع الكرات المستخدمة من محاولة إلى أخرى.
- يمكن إضافة حواجز بعد بدء اللعب.

الأدوات اللازمة :

= أدوات مناسبة لرسم الحارات على الأرض على أن تتناسب الأدوات مع أرضية اللعب.

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب.

= عدد من الكرات يتناسب وعدد الأطفال المشاركين في اللعب .

٧ - اقتفاء الأثر

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يعد الملعب بحارات تتناسب وعدد الأطفال بالرمال المبللة، وتختار المعلمة طفل ليقوم بالجري من خط البداية إلى خط النهاية في كل حارة بحيث تترك أقدامهم علامات على الرمال المبللة، ثم تجعل باقي الأطفال بالترتيب يقومون بالجري في الحارات مقتفين اثر الأقدام بحيث يخفي كل منهم أقدامه فوق اثر أقدام الطفل الأول.

ملاحظات وتعليمات :

- في المجموعة الصغيرة يمكن إعداد حارة أو حارتين فقط.
- ليس من الضرورى أن يكون الجري في صورة منافسة بأن يفوز الطفل الذي يصل أولاً فاقتفاء أثر الأقدام أهم من الوصول أولاً لخط النهاية.
- ضرورة إخفاء أثار الأقدام التي قد تظهر بعد كل محاولة جري لتبقي فقط أثار أقدام الطفل الأول.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن إضافة عوائق كالحواجز لتحد من سرعة الجري على طول الحارة.
- إذا لم تتوافر رمال مبللة يمكن صناعة أقدام من الورق المقوي وتثبيتها بما يتناسب وخطوة الأطفال في الجري.

الأدوات اللازمة :

= رمال مبللة بالماء أو نماذج لأقدام تم تصميمها من الورق المقوي.
= حواجز بارتفاعات مختلفة من ٢٠الي ٥٠ سم.

٨ - البحث عن الضحية

فكرة اللعب وطريقة اللعبة :

الأطفال انتشار حر في الملعب أو الصالة ، طفل واحد فقط معصوب العينين يقوم بدور المساك ومع إشارة البدء من المعلمة يقوم هذا الطفل المساك بالبحث عن الضحية من بين أقرانه والامساك به أو الانقضاض عليه وفي نفس الوقت على باقي الأطفال البدء في الحركة البطيئة جدا وبدون رفع الأقدام عن الأرض ممثلين الضحية.

ملاحظات وتعليمات :

- مراعاة ألا ترفع أقدام الأطفال عن الأرض وان تكون حركتهم بطيئة جدا .
- مراعاة أن تستسلم الضحية عند الإمساك بها أو الانقضاض عليها من المساك.

- يقوم الطفل الضحية فور الإمساك به بدور الطفل الباحث عن ضحية أخرى ...وهكذا.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- إذا كان عدد المشتركين كبير جدا سيكون من الأفضل توسيع مكان اللعب ويكون هناك أيضا أكثر من مساك.
- عند اقتراب المساك من الضحية يمكن السماح للطفل الضحية بأخذ خطوتين أو أكثر للأمام أو للخلف أو للجانب.

الأدوات اللازمة:

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب.

٩ - البحث عن الكرة

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

الأطفال في شكل دائرة مناسبة لعدد المشتركين في اللعب، يقوم طفلان بربط أعينهما، تعطي الكرة لأحد الأطفال في الدائرة، مع إشارة البدء من المعلمة يبدأ أطفال الدائرة في تمرير الكرة بينهم، ويحاول الطفلان معصوبي العينين إيجاد الكرة أو الإمساك بها أثناء التمرير.

ملاحظات وتعليمات:

- أن تكون الدائرة مناسبة لعدد الأطفال المشتركين في اللعب.
- أن يكون عدد المشتركين في اللعب مناسب أيضا حتى لا يستطيع هذان الطفلان إيجاد الكرة بسرعة أو الإمساك بها.
- إذا كان عدد المشتركين في اللعب كبير جدا يفضل تشكيل أكثر من دائرة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- تحديد طفلان من الدائرة يقوم كل منهما بعمل دليل لأحد الطفلين معصوبي العينين ليقوم بتوجيهه من خلال النداء عليه.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من المشاركين في اللعب.
= كرة مناسبة لسن المشاركين في اللعب من حيث الحجم والوزن.

١٠ - خمن ولا حرج

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال صفين متقابلين بينهما مسافة مناسبة ، يقف أحد الأطفال وهو مغمض العينين في المنتصف، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم أحد أطفال المجموعة التي تقف خلف هذا الطفل الموجود في الوسط بإلقاء الكرة نحوه، وعليه أن يخمن من أين جاءت الكرة.

ملاحظات وتعليمات :

- من الأفضل أن تكون الكرة لينه وبحجم مناسب.
- أن يكون عدد المشتركين في اللعب مناسب ليصبح كل طفل في منتصف الدائرة ولو لمرة واحدة على الأقل.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يكون الأطفال مجموعات يقف كل منهما في شكل دائرة ، من كل مجموعة يقف لاعب في المنتصف ، ونقارن أي من الأطفال سيكون تخمينه أكثر دقة.
- يمكن إعطاء كل طفل كرة بشكل ونوع وحجم مختلف ونجعل الطفل الذي سيقف في المنتصف يتعرف على الكرة ونوعها وحجمها قبل أن يعصب عينيه وعليه أن يخمن من صاحب هذه الكرة وأين يقف.

الأدوات اللازمة :

= كرة مناسبة من حيث الحجم والوزن.
= شريط من القماش لكل طفل من المشاركين في اللعب.

ألعاب إدراك المكان بحاسة السمع :

ألعاب يجب على المشترك فيها توجيه نفسه ليتعرف على الاتجاه داخل الملعب أو الصالة مع إغلاق عينيه أو ربطهما معتمدا على حاسة السمع ومن أمثلتها الألعاب التالية :

١ - انتبه أدواتك اختفت

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال في شكل دائرة، يجلس أحد الأطفال في وسط هذه الدائرة وكأنه يجلس على مقعد ويقوم بإغلاق عينيه ويضع وجهه بين ركبتيه مغطيا وجهه بذراعيه، وأمامه وضعت مجموعة من نماذج لأدوات الطفل الشخصية كفرشة الأسنان ومشط الشعر ....الخ، ثم تقوم المعلمة بالإشارة في صمت إلى أحد الأطفال الذي يتحرك بهدوء ويأخذ واحدة من هذه الأدوات من أمام هذا الطفل ثم يقوم بأخذ مكانه في الدائرة ويضع يديه خلف ظهره وكذا باقي الأطفال في الدائرة وينادوا جميعا : انتبه .. أدواتك اختفت فيرفع هذا الطفل رأسه من بين ركبتيه ويحاول التخمين معتمدا على السماع من الذي أخذ الأداة المفقودة من بين أدواته.

ملاحظات وتعليمات :

- قبل بدء اللعب من الضروري أن يتعرف الطفل على أدواته حتى يستطيع التعرف على المفقود منها ويسميه.
- عند بدء اللعب لابد أن يسود الصمت ليركز الطفل في حركة اللاعبين ويتعرف على صوت الحركة واتجاه الطفل المتحرك.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- في حالة فشل الطفل الجالس في وسط الدائرة لثلاث مرا ت متتالية في إيجاد ومعرفة الطفل الذي اخذ الأداة يجب تغييره ووضع طفل أخر بدلا منه.
- يمكن إضافة طفلان في وسط الدائرة أو أكثر.

- تغيير أدوات الطفل بنماذج خشبية أو آلات موسيقية وإيقاعية صغيرة.

الأدوات اللازمة :

= نماذج لأدوات الطفل الشخصية كفرشه الأسنان – والمعجون – مشط الشعر .... الخ.

٢ - البقرة العمياء

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال في شكل دائرة ويجلس طفل في المنتصف وهو معصوب العينين، كل طفل من الأطفال يحمل رقم معين، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم الطفل الموجود في المنتصف بالنداء على رقمين من الأرقام التي يحملها الأطفال في الدائرة، وعلي الطفلان اللذان سمعا أرقامهما على الفور بتغيير الأماكن وعلي البقرة العمياء (الطفل الموجود في المنتصف) البحث عنهما في الدائرة والامساك بهما وهو مغمض العينين .

ملاحظات وتعليمات :

- في حالة فشل "البقرة العمياء " في الإمساك بالطفلين، يقوم بدورها طفل آخر.
- في حالة تغيير البقرة العمياء بطفل أخر تحمل الرقم الذي كان يحمله الطفل الذي تم تغييره بها ليصبح هو البقرة العمياء.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- في حالة فشل "البقرة العمياء" أو في حالة سهولة إيجاد الأطفال يمكن إعطاء فرصة للأطفال أنفسهم للتفكير في كيفية جعل اللعبة أكثر إثارة أو لاعادة الإثارة إليها.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من المشاركين في اللعب.

= بطاقات عليها أرقام مسلسلة بعدد الأطفال المشاركين في اللعب تم تصميمها بحيث يتم تعليقها على صدر الطفل.

٣ - البقرة العمياء وأحسن تمثال

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال انتشار حر في المساحة المحددة للعب، يقوم أحد الأطفال بدور البقرة العمياء ومع إشارة البدء من المعلمة يقوم الأطفال بالتحرك في المساحة المحددة مع إصدار أصوات أو نغمات معينه ويغيرون أماكنهم وفي نفس الوقت يحاول الطفل "البقرة العمياء" بإمساك أحدهم ومن يلمسه يتجمد في مكانه متخذا شكل تمثال..

ملاحظات وتعليمات :

في حالة فشل الطفل الذي بقوم بدور "البقرة العمياء" لابد من تغييره واحلال آخر مكانه.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- تغيير مساحة اللعب بما يتناسب وحركة الأطفال وقدراتهم مع تغيير أشكال الحركة.
- يترك للأطفال الحرية الكاملة في اختيار الأصوات أو النغمات حسب رغبة كل طفل.
- يمكن وجود أكثر من طفل ليقوموا بدور البقرة العمياء ومن يلمسونه او يمسكون به يتجمد في مكانه متخذا شكل تمثال بدون حركة على أن يتم اختيار أحسن تمثال في نهاية كل محاولة للطفل الذي يقوم بدور البقرة العمياء.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب لربط عينيه عندما يقوم بدور البقرة العمياء.

٤ - الثعلب المكار

فكرة اللعب وطريقة اللعبة:

يقف اثنين من الأطفال (الثعلب المكار والذئب) داخل دائرة يكونهـا الأطفـال وهم معصوبي الأعين وكلما نادي الذئب على الثعلب المكار: أين أنت يـا ثعلـب؟ يجب أن يرد عليه الثعلب "أنا هنا" وعندما يسمع الذئب صوت الثعلب يحاول التوجه إلى مكانه والإمساك به وفي نفس الوقت على الثعلب المكار أن يتحرك من مكانـه لمكان أخر هربا من الذئب، وإذا امسك الذئب بالثعلب المكار يتم تبـادل الأدوار أو يقوم بدور الثعلب المكار طفل أخر جديد.

ملاحظات وتعليمات:

يجب إعطاء الأطفال فرصة للتجربة، كذلك يفضل عدم تغيير الأدوار بسرعة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- يمكن تغيير المساحة التي يتم اللعب فيها بحيث تتناسـب وحركـة الأطفـال وقدراتهم وعدد المشتركين.
- يمكن أن يقوم كل من الثعلب والذئب باختيار من يخلفهما فـي اللعـب مـن الأطفال.

الأدوات اللازمة:

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب لربط عينيه.

٥ - تخمين الصوت

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

تقوم المعلمة أو أحد الأطفال بإصدار صوت، وعلـي بقيـة الأطفـال وهـم مغمضي العين محاولة التخمين كيف وبأي شئ تم إصدار هذا الصوت.

ملاحظات وتعليمات:

- يمكن إعداد أدوات وأجهزة لإصدار الأصوات منها كتسجيل أصوات الأجهزة

المنزلية والحيوانات والطيور ووسائل المواصلات وصوت المياه والرياح على شريط كاسيت.

- إذا تم إجراء اللعبة في ملعب أو حديقة أو في أماكن مفتوحة سيكون هناك فرص اكبر لإصدار أصوات مختلفة لتوافر إمكانيات أكثر، أو حتى الاستماع إلى أصوات من الطبيعة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- محاولة إيجاد وكذا إحداث الأصوات كواجب من الواجبات التي ينبغي على الأطفال القيام بها في مجموعات أو كل طفلان على حده ، وترك باقي الأطفال يقومون بالتخمين.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب لربط عينيه

= شريط كاسيت مسجل به أصوات للطيور والحيوانات والمواصلات والرياح والبرق والرعد والمياه ....الخ

٦ - سارق الأدوات

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يجلس الأطفال وأعينهم مغلقة في شكل دائرة ومع كل طفل من الأطفال بعض من نماذج للأدوات وعصا يصفهم جميعا على الأرض أمامه ما عدا طفل واحد يقوم بدور سارق الأدوات فمع إشارة من المعلمة يحاول الطفل الذي يقوم بدور سارق الأدوات المشي بهدوء لسرقة أحد الأدوات الموضوعة على الأرض من الطفل وهو مغمض العينين وعندما يحس به الطفل المغمض العينين يقوم برفع العصا ليضربه بها، وعندما يري الطفل الذي يقوم بدور سارق الأدوات العصا قد رفعت عليه أن يبحث عن ضحية أخرى وإذا ما نجح هذا الطفل في مهمته يصبح الضحية هو سارق الأدوات وتستمر اللعبة.

ملاحظات وإرشادات :

يمكن أن تصاحب اللعبة بعض الأصوات والتي ستجعلها أصعب على الأطفال الصغار ولكن يمكن ذلك مع الأطفال المتقدمين في السن.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن استخدام أدوات مختلفة ومتنوعة ليتعرف عليها الأطفال ويتعرف على الأصوات التي تصدرها.
- التغيير والتنوع في أرضية الملعب أو المساحة المحددة للعب قد تسهل أو تزيد من صعوبة اللعبة لذا فلابد من إيجاد التوازن بين مساحة الأرض وفرص اللعب.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب + عصا

= أدوات مختلفة ومتنوعة كأدوات الطفل الشخصية ونماذج من وسائل المواصلات والطيور والحيوانات .... الخ

٧ - عبور الحواجز والأسوار

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات والجميع مغمض العينين وكل مجموعة (٥) أطفال في شكل قطار داخل حارة بطول (٣٠ متر) وعرض متر واحد والمسافة بين كل طفل و أخر (٥ أمتار) على أن يوضع بجانب كل طفل حاجز بارتفاع (٥٠ سم) وعرض (٦٠ سم) بحيث يعمل الأطفال والحواجز ما يشبه السور، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم الطفل الأول من كل مجموعة بالمشي للأمام وهو معصوب العينين بتعدية الحواجز وعبور الأسوار حتى النهاية ليأخذ مكان الطفل الأخير " الطفل رقم ٥" والذي يجب عليه أن يأخذ مكان الطفل رقم ٤ وهكذا ليبدأ الطفل الثاني الذي اخذ مكان الطفل الأول بالمشي للأمام لتعدية الحواجز وعبور الأسوار.

ملاحظات وتعليمات :

- يمكن تدريب الأطفال على كيفية الأداء وهم مفتوحي الأعين قبل ربط العينين وأداء اللعبة.
- يمكن للمعلمة أن تتدخل عند اللزوم لتوجيه الأطفال وتوعيتهم بالأخطاء التي يمكن أن يتعرضوا لها أثناء اللعب.
- يمكن للأطفال إصدار أصوات في البداية لتساعد الأطفال على معرفة الاتجاه والمكان المثالي لعبور السور.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- تغيير شكل اللعب من خلال اختلاف السور والحواجز من حيث العدد والحجم.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب لربط عينيه.
= أدوات لرسم حارات اللعب تتناسب وأرضية الملعب.
= حواجز بارتفاعات (٥٠ سم) وعرض (٦٠ سم) تتناسب وعدد المجموعات المشاركة في اللعب.

٨ – صياد الأرانب

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يقف الأطفال في شكل دائرة في منتصف هذه الدائرة يقف أحد الأطفال وعيناه معصوبتان يمثل الصياد، ومعه في داخل الدائرة طفل يحمل في يده جرس يمثل الأرنب، مع إشارة البدء من المعلمة، على الصياد أن يحاول الإمساك بالأرنب وإذا افلح في ذلك يتم تبديل الأدوار أو أن يتم البحث عن طفل أخر.

ملاحظات وتعليمات :

- ملاحظة أن الجرس يعمل ويصدر دائما صوتا.
- ليس للطفل الذي يمثل الأرنب أن يوقف الجرس عن الرنين.

- على الطفل الذي يمثل الأرنب ويحمل في يده جرس أن يحاول ألا يجعل الجرس يتحرك بصورة دائمة تخرج الأطفال من الإثارة في اللعب.
- أن تكون الدائرة مناسبة من حيث المساحة لعدد الأطفال المشتركين في اللعب.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- تغيير الجرس بأي آلة أخرى من الآلات التي تصدر أصواتا تتناسب والهدف من اللعبة.
- توسيع الدائرة لتصعيب الأداء.
- يمكن إضافة أكثر من أرنب وأكثر من صياد.

الأدوات اللازمة:

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب لربط عينيه.

= جرس صغير الحجم أو أي أدوات أخرى تصدر أصواتا.

٩ - من يكون؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يجلس الأطفال في شكل دائرة وتجلس معهم المعلمة ما عدا طفل واحد فقط يجلس في منتصف الدائرة وبيده صاجات أو جلاجل تصدر صوتا مسموعا عند حركتها، ومع إشارة البدء من المعلمة على الطفل الذي يجلس في منتصف الدائرة أن يرقد على بطنه ويضع الصاجات على ظهره ويغمض عينيه بوضع وجهه بين يديه ثم تشير المعلمة بيدها (دون إصدار صوت) على أحد الأطفال ليأخذ الصاجات من فوق ظهر طفل وسط الدائرة ويعود مكانه واضعا الصاجات ويديه خلف ظهره وكذا جميع الأطفال في الدائرة ثم تطلب المعلمة من طفل وسط الدائرة أن يفتح عينيه ويحاول معرفة الطفل الذي اخذ الصاجات عن طريق إدراكه لاتجاه الصوت الناتج عن حركتها.

ملاحظات وتعليمات :

- على المعلمة أو القائم بالتنفيذ شرح إجراءات اللعبة وطريقتها قبل التنفيذ.
- إثارة طفل وسط الدائرة ليدرك اتجاه الصوت الناتج عن الصاجات ليعرف من يكون الطفل الذي أخذها من فوق ظهره.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- أن يصدر طفلا من أطفال الدائرة صوتا معينا وعلي طفل وسط الدائرة أن يعرف من يكون صاحب هذا الصوت.

الأدوات اللازمة :

= صاجات أو جلاجل لإصدار صوت مسموع عند حركتها.

١٠ - الأرنب ذو الصاجات

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال أو يقفون في دائرة وهم معصوبى العينين ويمسكون بأيديهم صاجات، تختار المعلمة من بينهم طفل ليقوم بتمثيل دور الأرنب وهو يمسك بيده صاجات ليجلس أو يقف في وسط الدائرة، مع إشارة البدء من المعلمة على الأرنب أن يقوم بالقفز وعلي مجموعة الأطفال أن يصدروا صوتا عن طريق الصاجات وعلي الأرنب أن يرد عليهم بصاجاته ليتعرفوا على مكانه ويتتبعوه للامساك به وعليه أن يهرب منهم بعيدا عن مكان مصدر الصوت، وعندما يسقط الأرنب يتم استبداله بآخر.

ملاحظات وتعليمات :

- توسيع الدائرة بما يتناسب وعدد الأطفال المشتركين في اللعبة.
- محاولة العزف سويا باستخدام هذه الصاجات أثناء الحركة ومحاولة الإمساك بالأرنب.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يسمح للأرنب أن يضرب على صاجاته خمس مرات ليتمكن الأطفال من تحديد مكانه إذا وجدت صعوبة في تحديد مكانه.
- يمكن إضافة مجموعة من الأرانب يقابلها مجموعة من الأطفال ليشارك في اللعب اكبر عدد ممكن من الأطفال.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللغب.

= صاجات لإصدار صوت مسموع عند حركتها.

١١ – المرشدون

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعتان متساويتان في العدد يقف طفل من كل مجموعة في منتصف الملعب أو الصالة وهو معصوب العينين مع إشارة البدء من المعلمة على كل منهما محاولة الإمساك بالآخر عن طريق مساعدة فريقه وبتوجيههم عن طريق الصوت في حين تقوم المجموعة الأخرى بمساعدة الطفل الآخر للإفلات عن طريق التوجيه وبمساعدتهم له أيضا عن طريق الصوت.

ملاحظات وإرشادات :

- ضرورة توفير الهدوء النام والتركيز الشديد والإنصات إلى التوجيهات.
- ينبغي أن يكون الملعب أو مساحة الصالة كبيرة إلى حد ما ومناسبة.
- يسمح للطفل معصوب العينين أن يمد يده حرصا منه وليتحاشي التصادم أو الوقوع.
- يفضل تحديد طريقة معينة للتوجيه حتى يستطيع الطفل معصوب العينين سماع الأصوات وتلبية التوجيه.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن عمل فريق من الأطفال المغمى عليهم لينافس فريقا آخر عـــن طريـــق التوجيه والإرشاد من أفراد مجموعته التابعين له.
- محاولة تغيير أشكال الوقوف والتغيير من شكل آخر معتمدا على الصوت.
- محاولة أداء اللعبة من الحركة وفي أنحاء الملعب أو الصالة من خلال شـــكل معين يتخذه الأطفال من ابتكارهم.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب

١٢ - تخمين الصوت

فكرة للعبة وطريقة اللعب :

الأطفال جلوس في شكل دائرة ويجلس أحد الأطفال وعيناه معصـــوبتان فـــي وسط الدائرة وتشير المعلمة على أحد الأطفال أو أن تقوم بلمسه وبـــدون إصــــدار صوت أو النداء عليه ليقوم هذا الطفل بالهمس بصوت منخفض باسم الطفل الـــذي يجلس في وسط الدائرة وعلي الطفل الموجود فبي الوسط تحديد هذا الطفـــل عـــن طريق تخمين صوته.

ملاحظات وتعليمات :

- ضرورة الهدوء والتركيز الشديد لحاجة اللعبة لذلك.
- يمكن أن تتيح المعلمة الفرصة للأطفال بتحديد وإضافة الصعوبات إلى اللعبـــة لتصبح أكثر إثارة ومتعة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

الطفل الذي يقوم بالهمس يتم اختياره في المرة الأولى عن طريق المعلمة ثـــم يترك هذا الأمر فيما بعد للأطفال المشتركين في اللعبة بطريقـــة مناســـبة تحـــددها المعلمة على أن يكون الهمس بدون إصدار أي صوت مسموع.

الأدوات اللازمة :

شريط من القماش لكل طفل من الأطفال المشاركين في اللعب لربط عينيه.

ألعاب إدراك الأشياء بحاسة اللمس

وهى الألعاب التي يجب على المشترك فيها أن يتعرف على الأشياء عن طريق حاسة اللمس مع إغلاق عينيه أو ربطهما. ومن أمثلتها الألعاب التالية:

١ - أحسن تمثال

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال كل زميلين في انتشار حر في الملعب أو الصالة، على أن يكون أحد الطفلين معصوب العينين، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم الطفل المبصر بتمثيل شكل تمثال بجسمه، وعندما يفرغ جميع الأطفال تعطي المعلمة إشارة البدء الثانية للأطفال معصوبي العينين بتلمس جسم هذا التمثال الذي مثل زميلة ثم يقوم بإعادة تمثيل شكل هذا التمثال بجسمه.

ملاحظات وتعليمات :

- إذا كان الأطفال صغار السن أو خبرتهم في الملعب قليلة ينصح بتشكيل أشكال بسيطة والبدء بها.
- تترك المعلمة الفرصة لكل طفل أن يختار الزميل الذي يرافقه.
- تعطي المعلمة الفرصة للأطفال لمناقشة الشكل المختار لتمثيله سويا.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن أن يقوم أكثر من طفل بتشكيل شكل معين وهذا يعضد اللعب الجماعي إذا هدفت إلى ذلك المعلمة.
- يمكن استخدام الحركة في اللعب ليبحث كل طفل وهو معصوب العينين عن زميله الذي يشاركه اللعب ، إذا كان الأطفال كبار السن أو خبرتهم في اللعب

كبيرة.

- يمكن استخدام الأدوات الصغيرة والبديلة في تمثيل شكل التمثال بالجسم.

الأدوات اللازمة :

شريط من القماش لربط العينين لكل مجموعة زوجية.

٢ - إعادة تشكيل أحسن تمثال

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات كل مجموعة (٦) في شكل انتشار حر في الملعب أو الصالة، على أن يكون ثلاثة منهم معصوبي العينين، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم الثلاثة الآخرون بتشكيل تماثيل بأجسامهم، وعندما يفرغ جميع الأطفال تعطي المعلمة إشارة البدء الثانية للأطفال معصوبي العينين بتلمس الأشكال الثلاثة ومحاولة إعادة تمثيل أحسن تمثال من بين التماثيل الثلاثة التي تلمسوها، وعندما ينتهي جميع الأطفال من إعادة تشكيل أحسن تمثال تعطي المعلمة إشارة البدء الثالثة ليحاول كل طفل أن يتعرف على التمثال الذي كان قد مثله بجسمه من قبل .

ملاحظات وتعليمات :

قبل تنفيذ هذه اللعبة لابد أن يكون الأطفال قد مروا بخبرة اللعب في لعبة " أحسن تمثال" السابقة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- إذا هدفت المعلمة إلى إثارة ومتعة الأطفال فقط فيمكن أن تؤدي هذه اللعبة في دائرة على أن يشترك في اللعب مجموعة واحدة فقط وباقي الأطفال يستمتعون بالمشاهدة فقط أو بالمشاركة بعد أن تنتهي المجموعة الأولى .

الأدوات اللازمة :

= ثلاثة شرائط من القماش لكل مجموعة مكونة من (٦) أطفال.

٣ - تلمس الأيدي

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات كل مجموعة (٥) أطفال يختار من كل مجموعة طفل عن طريق أفراد مجموعته ليقوم أحدهم بربط شريط من القماش على عيني الطفل الذي وقع عليه الاختيار ثم يقف في مقابل أطفال مجموعته، ومع إشارة البدء من المعلمة يقوم الأطفال بمد أيديهم في شكل متداخل وبحيث لا يوجد يدي أي شخص بجانب بعضهم البعض، ويحاول الآن الطفل المعصوب العينين من خلال تلمس الأيدي بمعرفة كل يدين مع بعضهم البعض.

ملاحظات وتعليمات :

- خلع ما يمكن أن يميز الأيدي عن بعضهما مثل الخواتم وساعات اليد.
- عندما يتعرف الطفل المعصوب العينين على يدي طفل من أطفال مجموعته يخرج هذا الطفل من اللعب ويستمر في التعرف على الأيدي حتى يخرج الجميع من اللعب.
- إذا فشل في التعرف على الأيدي يمكن استبداله بطفل أخر من أطفال مجموعته حرصا على وقت اللعب .

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يقوم أحد الأطفال بمد يد واحدة فقط وعلي الطفل المعصوب العينين أن يحاول التعرف على هذه اليد من بين الأيدي المتداخلة مع بعضها البعض.
- يمكن أن يتبادل الأطفال الذين يمدون أيديهم أماكنهم وعلي الطفل أن يخمن من صاحب اليد التي لمسها بعد أن يعودوا إلى أماكنهم .

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لكل مجموعة مكونه من (٥) أطفال.

٤ - ألمس - سمي - أوصف

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال كل زميلين في انتشار حر في الملعب أو الصالة أو أي مساحة خالية في الفضاء وضعت بها أشياء مختلفة يعرفها الأطفال المشتركين في اللعبة، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم أحد الطفلين بربط عيني قرينه برباط من القماش وعندما ينتهي يبدأ في قيادته إلى أي من الأشياء المختلفة والموضوعة منتشرة في مكان اللعب وعلي الطفل المعصوب العينين أن يلمس ويتحسس هذه الأشياء ويسميها ويصفها.

ملاحظات وتعليمات :

- يفضل أن تكون الأشياء الموضوعة تمثل بيئة الطفل وبيئته الخارجية أو نماذج مصنعة منها أو أشياء من الطبيعة وان تكون كافية لعدد الأطفال المشتركين في اللعبة حتى لا يحدث تزاحم حول الأدوات وتقل الإثارة والمتعة.
- أن تتاح للأطفال فرصة التنقل بين الأشياء الموضوعة في أماكن متفرقة.
- قبل تنفيذ هذه اللعبة لابد آن يكون جميع الأطفال قد تعرفوا على هذه الأشياء من قبل ولمسوها .

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن أن يكون اللعب في حارات بطول (٥٠) متر بها بعض العوائق والحواجز ووضعت بها الأشياء متفرقة من بعد خط البداية ب (٥) متر وحتى قبل خط النهاية وعلي الطفل القائد أن يجمع الأشياء التي قد تعرف عليها الطفل المعصوب العينين ويترك الأشياء التي لم يستطع التعرف عليها ليعود ويتعرف عليها بعد الوصول لخط النهاية وفك رباط عينيه.

الأدوات اللازمة :

= شريط من القماش لربط العينين لكل مجموعة زوجية.

= كرات من البلاستيك – كرات من الجلد – فساتين لعرائس الدمي – نماذج للفواكه بمختلف أنواعها – نماذج للخضراوات – نماذج من وسائل المواصلات.

٥ - المس وتعرف

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات زوجية بحيث يقف كل طفلان متواجهان في شكل انتشار حر في الملعب، ومع إشارة البدء من المعلمة يقوم أحدهما وليكن القائد مثلا بلمس جزء من أجزاء جسم زميله وينطق في نفس الوقت باسم جزءاً آخر فمثلا (يلمس الأنف ويذكر قائلا : فم) وعلي الطفل المقابل (التابع) أن يلمس من جسمه الجزء الذي نطق به القائد وهو (الفم) ويتكرر ذلك مع باقي أجزاء الجسم الأخرى.

ملاحظات وتعليمات :

- مراعاة تغيير القائد ليصبح تابع بعد فترة محدودة ومناسبة.
- يفضل أن يتعرف الأطفال على أجزاء جسم الإنسان قبل البدء في تنفيذ اللعبة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن إضافة البطاقات التي رسم بها أجزاء الجسم المختلفة ليبحث الطفل التابع عن الصورة التي تعبر عن الجزء الذي قام القائد بذكر اسمه وليس بلمسه.

الأدوات اللازمة :

= بطاقات مرسوم بها أجزاء من جسم الإنسان المختلفة كالعين والأنف والفم و.......... الخ.

ألعاب إدراك رد فعل الزميل

وهى الألعاب التي ينبغي فيها توقع رد فعل الأطفال مع بعضهم البعض ومحاولة إستغلالها لصالحه ؛ ومن أمثلتها الألعاب التالية؛

١ - الثبات في المكان

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يقف كل طفلين من الأطفال في مقابل بعضهما البعض على بعد ذراع، مع ضم القدمين إلى بعضهما البعض ومد الأيدي إلى المنافس، ومع إشارة البدء من المعلمة ينبغي أن يحاول كل طفل من هؤلاء الأطفال إخراج الآخر عن توازنه.

ملاحظات وتعليمات ؛

- يجوز للأطفال تحريك الأيدي ولكن لابد أن تبقي أقدامهم ثابتة في موضعها.
- يجب مراعاة أن الهدف الأساسي من اللعبة هو الإحساس عن طريق اللمس والتوازن ورد الفعل تجاه طفل أخر وليس المكسب أو الخسارة.
- يجب ترك حرية اختيار الوضع المناسب لأداء الأطفال.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- محاولة تغيير وضع الوقوف وأماكن اللمس التي تؤثر في المنافس وتخرجه عن توازنه ولكن ليس من الضروري أن يفقد التوازن.

الأدوات اللازمة ؛

= مكان باتساع مناسب لعدد الأطفال.

٢ - الاتزان الجماعي

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يقف كل طفلان في مواجهة بعضهما البعض على بعد ذراع مع وضع راحة الأيدي على بعضهما البعض، مع الإشارة من المعلمة ينتقل الإنسان خطوة إلى الخلف مع مراعاة أن يحافظ كل منهما على استقامة الجسم وعدم انحنائه إلى الأمام

اعتمادا على بعضهما ثم يعودوا مرة أخرى إلى النقطة التي كانوا يقفون فيها.

ملاحظات وتعليمات :

- تساعد هذه اللعبة على تنمية القدرة على الاتزان مع الإدراك البصري وكذا الإحساس عن طريق اللمس سواء كان في الأيدي أم الأقدام.
- إعطاء التعليمات المناسبة ليحافظ كل طفل على استقامة قوامه وعدم تحريك رقبته والمحافظة على وضع الذراعين ليضع كل طفلان متقابلان راحتي أيديهما على بعضهما.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

يمكن تغيير الأماكن ومحاولة العودة إلى موضع حفظ الاتزان مرة أخري.

٣ - الخاتم الهندي

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال انتشار حر في الملعب أو الصالة على أن يقف كل طفلان بحيث يلامس الوجه الخارجي للقدم اليمني لكل منهما الآخر، ويمد كل منهما لزميله ذراعه اليمني، ومع إشارة البدء من المعلمة يحاول كل منهما عن طريق الضغط أو السحب إخراج زميله عن توازنه مع الاحتفاظ بثبات الأقدام في مكانها.

ملاحظات وتعليمات :

- ضرورة التركيز على الإحساس باللمس والإحساس بالتوازن ورد الفعل.
- مراعاة أن محاولة إخراج الزميل عن توازنه لاتعني إسقاطه على الأرض بل يكتفي بالزحزحة عن مكانه.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

تغيير وضع الجسم في اللعب فيمكن أن يغير الأطفال وضع الأقدام والذراعين - بحيث يلامس الوجه الخارجي للقدم اليسرى لكل منهما لآخر ويمد كل منهما لزميله ذراعه اليسرى وهكذا سيكتسب الأطفال خبرات مختلفة عنها في طريقة اللعب الأولى.

٤ - صراع الديكه

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال انتشار حر في الملعب أو الصالة أو في مكان اللعب وقد وضع على ظهر كل منهم بطاقة صغيرة بها كلمة مكتوبة أو رسم معين، ويقف كل طفلان في مواجهة بعضهما البعض كما يحدث في صراع الديكة قابضين ذراعيهما، ويقومان بالوثب على قدم واحدة، ومع إشارة البدء من المعلمة يحاول كل طفل معرفة ما الذي تحويه البطاقة الموضوعة على ظهر منافسه ومنع منافسه من معرفة ما كتب أو رسم على بطاقته.

ملاحظات وتعليمات :

- مراعاة أن يكون كل متنافسان متكافئان في القوة والطول ما أمكن.
- تتطلب هذه اللعبة المهارة والسرعة قبل القوة.
- مراعاة عدم استعمال العنف أو الاحتكاك بالزميل المنافس.
- محاولة معرفة ما على ظهر الزميل المنافس بحيلة ذكية.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن أن يتنافس كل مجموعة أطفال مع بعضهم البعض على أن تكون كل مجموعة فريقا يواجه فريقا أخر ويتنافسان سويا بدلا من التنافس الفردي.
- يمكن تغيير القدم إلى القدم الأخرى وتغيير أداء الذراعين.

الأدوات اللازمة :

= بطاقات بعدد الأطفال المشتركين في اللعب على كل منها كلمة مكتوبة أو رسم معين من الخبرات التي مر بها الأطفال ليسهل عليهم قراءة الكلمة والتعرف على الصورة المرسومة.

٥ - شد الحبل بدون حبل

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال انتشار حر في مكان اللعب ، ويقف كل طفلين متقابلين واضعين إقدامهما على خط ثابت على أن تكون المسافة بينهما حوالي متر، ومع إشارة البدء يمثلان أن كل واحد منهما يمسك بطرف حبل وعليهما أن يقوموا بشده عن طريق الإشارات والحركات الإيمائية بحيث تكون حركات متوافقة مع بعضهما البعض.

ملاحظات وتعليمات :

يفضل أن تسبق هذه اللعبة لعبة شد الحبل بحبل حقيقي ليشاهد الأطفال الإشارات والحركات الإيمائية الحقيقة ليستطيعوا القيام بتمثيلها.

تحفيز الأطفال بكلمات وعبارات يضفي جو المتعة على اللعبة على سبيل المثال: شد بكل قوتك – أوعى هيوقعك ....الخ.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- أداء اللعبة في مجموعات بدلا من التنافس الفردي على أن يقف الأطفال في مجموعات ويقوم واحد من الأطفال بمسك الحبل أمام مجموعته ويمثل انه قد تم جذبه وتتماشي معه باقي المجموعة أو يمثل أن مجموعته هي التي شدت الحبل وعلي المجموعة الأخرى التجاوب معه.

الأدوات اللازمة :

= خطوط مرسومة على الأرض بطول ٨٠ سم بحيث يكون كل خطان متقابلان ومتوازيان والمسافة بينهما حوالي متر تقريبا.

ألعاب للربط بين الإدراك وحاسة السمع

وهى الألعاب التي تتضمن الإنصات والفهم وحسن التصرف بسرعة عن طريق حاسة السمع ؛ ومن أمثلتها الألعاب التالية ؛

١ - عامل اللاسلكي

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يجلس الأطفال في دائرة ويحصل كل منهم على رقم من ١ إلى ..... "آخر طفل في المجموعة" ثم تختار المعلمة طفلا واحدا ليبدأ اللعب ومع إشارة البدء من المعلمة يبدأ الطفل الذي وقع عليه الاختيار بإرسال رسالة لاسلكية إلى المجموعة المشاركة في اللعب حيث يقوم برفع كلتا يديه في مستوي رأسه ويقوم بتوجيه كفيه إلى الأمام ويمد إصبعه الإبهام إلى صدغه (ناحية أذنه) وعندما يبدأ في إرسال رسالته يحرك بقية الأصابع كإشارة على الاتصال وعلي الأطفال الباقيين محاولة فهم الرسالة اللاسلكية والتقاط هذه الحركات ومن يفهم مضمون الرسالة يجب عليه وبسرعة أن يبدأ وبسرعة في الرد على هذه الرسالة مشيرا إلى رقمه ....وهكذا.

ملاحظات وتعليمات ؛

ملاحظة أن تكون الرسالة الرقمية مختصرة ومفهومة وتحتاج إلى استجابات غير منتهية ليستمر اللعب فترة طويلة ، ويمكن أن تبدأ المعلمة في إرسال الرسالة اللاسلكية أولا لتختار موضوعا شيقا.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- يمكن للطفلان الجالسان على يمين ويسار الطفل الذي يقوم بإرسال الرسالة اللاسلكية مشاركته في إرسالها إذا ما قام الطفل المرسل في إحداث خطأ واضح.
- يمكن استبدال اللعب بلعبة عامل التليفون وعلي الطفل الذي يقع عليه الاختيار أن يتصل تليفونيا ليتحدث عن موضوع معين وعلي باقي الأطفال الرد عليه

ومشاركته في اللعب.

- يمكن أيضا أن تقوم المعلمة أو الأطفال بوضع علامة أو نقطة في وجه الطفل الذي يرتكب خطأ وعلي الطفل الذي ينادي عليه أن يذكره بعـــدد العلامـــات الموجودة على وجهه.
- يمكن تغيير الأماكن عندما يحدث الطفل خطأ ما وهذا بالطبع سيؤدي إلى نوع من اللخبطة عند الكلام.

الأدوات اللازمة :

= بطاقات عليها أرقام من ١الي .... (أخـــر طفـــل فـــي مجموعـــة الأطفـــال المشاركين في اللعب) تصمم بحيث تعلق على صدر كل طفل .

٢ - التلاعب بالألفاظ وبسرعة

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال في دائرة ويحصل كل منهم على رقم من ١...إلى " أخر طفل في المجموعة " على أن يتم ترتيبهم على حسب أماكنهم في الدائرة متتاليين وتختار المعلمة طفلا واحدا ليبدأ اللعب ومع إشارة البدء يبدأ الطفل الذي وقع عليه الاختيار قائلا؛ " شخص ضعيف فقد شنطته " هل هي موجودة عند رقـــم ....." ويـــذكر أي رقم في الدائرة فيذكر مثلا " (٧) فيرد رقم (٧) قـــائلا؛ " شـــخص ضـــعيف فقـــد شنطته"، ورقم (٧) ليس لديه الشنطه هل هي عند رقم (٣) وهكذا ......

ملاحظات وتعليمات :

- هذه اللعبة سهلة نوعا ما فيجب أن يكون أداء الأطفال سريعا ليعطـــي اللعبـــة جوا من المرح والمتعة.
- في مثل هذه المواقف لابد أن تكون المجموعة منظمة وبصورة جيدة وإضافة أفكار جديدة، وليس إعطاء نفس الأوامر والمهام في كل مرة مـــن تكـــرارات اللعب.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- يمكن رفع درجة صعوبة اللعبة عن طريق أدائها من الحركة إذا لزم الأمر وذلك باستخدام "كرة" فيذكر الطفل مثلا ؛ فلان فقد كرته هل هي موجودة عند فلان "ويسمي اسمه" والذي يجيب عليه فور سماع اسمه أن يقوم بتمريرها لآخر أو يلعبها بطريقة معينه تحددها المعلمة.

الأدوات اللازمة ؛

= بطاقات مكتوب عليها أرقام من ١ إلى آخر طفل في المجموعة المشاركة في اللعب يتم تصميمها على أن تعلق على صدر كل طفل.

= كرة إذا لزم الأمر عند تطبيق القواعد الإضافية للتنوع في اللعب.

٣ - ابحث وتعرف

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

الأطفال في مكان محدد في الملعب وباقي الملعب به بطاقات رسمت عليها نماذج مختلفة الأشكال غير متكررة، المعلمة تقف في مكان يراه منها جميع الأطفال ومع إشارة البدء ترفع المعلمة بين يديها صورة مطابقة تماما لشكل من بين الأشكال الموجودة بالملعب وتذكر اسمه بصوت عالي فينطلق الأطفال في الملعب باحثين عن هذا الشكل ومن يجده يحضره إلى المعلمة لتبدأ من جديد في رفع شكل ثان ....وهكذا يستمر اللعب للتعرف على باقي الأشياء.

ملاحظات وتعليمات ؛

يفضل وضع كل شكل على كرسي إذا كان الملعب ترابي.

يفضل أن توضع الأشكال بحيث يكون وجه الشكل لأسفل.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

يمكن إعطاء كل طفل مجموعة الأشكال كلها وتتاح الفرصة ليبحث الطفل عن الشكل المطلوب فيما بينها.

الأدوات اللازمة :

= بطاقات مرسوم عليها نماذج مختلفة لأشكال غير متكررة كأنواع الفاكهة والخضر ووسائل المواصلات والمهن بالبيئة وأجزاء جسم الإنسان والنباتات والطيور والحيوانات.

٤ - سلة الفواكه

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يقف الأطفال في شكل دائرة وضع في منتصفها صندوق كبير به نماذج مختلفة لأنواع الفاكهة بمختلف أشكالها وتحدد المعلمة طفلا لتسأله ؛ ماذا تحب من أنواع الفاكهة ؟ فيجيب ؛ أنا احب التفاح مثلا ثم يقوم ويتجه إلى الصندوق ويبحث عن تفاحة واحدة ويحملها بين يديه ليضعها في سلة الفواكه الفارغة الموجودة أمام المعلمة ويعود ليجلس مكانه ويحدد هذا الطفل طفلا أخر ويسأله ؛ ماذا تحب من أنواع الفاكهة ؟ وهكذا يستمر اللعب حتى تمتلئ السلة بالفواكه.

ملاحظات وتعليمات :

- يفضل أن تكون الدائرة مناسبة لعدد المشتركين بحيث تسمح بالحركة.
- إذا اختار الطفل التفاح مثلا كفاكهة محببة له ولم يجده في الصندوق فيجب على المعلمة أن تتيح له فرصة الاختيار الثاني كالموز مثلا أو البرتقال.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن استبدال نماذج الفاكهة بنماذج للحيوانات والطيور والمواصلات كما يمكن استخدام نماذج لشجر فاكهة تحمل الثمار.
- يمكن إتاحة الفرصة للأطفال في التعبير عن الفاكهة المحببة لكل منهم.

الأدوات اللازمة :

= صندوق كبير.

= نماذج مختلفة لأنواع الفاكهة بمختلف أشكالها.

= نماذج للحيوانات والطيور والمواصلات والأشجار والفاكهة وهي تحمل الثمار.

٥ - التخلص من الأدوات

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يقف الأطفال في دائرة كبيرة ومع كل منهم مجموعة من الأدوات المختلفة الأشكال والألوان ومتساوية في العدد وتختار المعلمة طفلا واحدا ليبدأ اللعب ومع إشارة البدء يبدأ الطفل الذي وقع عليه الاختيار باختيار إحدى أدواته ويرفعها بيده ليراها أقرانه ويقول هذه .... (ويسميها) أو هذا (ويسميه) ويضيف ويستخدم في، (يذكر في ماذا يستخدم) فعلي سبيل المثال يقول "هذه كرة، ونلعب بها هكذا" وإذا ذكر الطفل اسم الأداة صحيحا واستخدمها أيضا، وصفقت له المعلمة وصفق له الأطفال قام بإخراجها خارج الملعب في المكان الذي حددته المعلمة، ثم الطفل الذي يليه وهكذا باقي الأطفال.

ملاحظات وتعليمات :

- بفضل أن يكون أداء الأطفال سريعا ويذكر اسم الأداة صحيحا وطريقة استخدامها ويقوم بعمل نموذج يوضح كيفية استخدامها.
- إذا اخفق الطفل في ذكر اسم الأداة ولم تصفق له المعلمة ولا التلاميذ احتفظ بالأداة معه.
- أفضل الأطفال هو الذي يتخلص من جميع أدواته ويخرجها خارج الملعب.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- إذا وجدت المعلمة في هذه اللعبة صعوبة في أداء الأطفال يمكن أن تؤدي هذه اللعبة من الجلوس في الدائرة.
- يمكن أن تبقي جميع الأدوات مع المعلمة وتسأل الأطفال " ما هذا الشيء " والذي يتعرف عليه بسرعة قبل أقرانه يأخذ هذا الشيء ويذكر كيف يستخدم ويحتفظ به معه وأفضل الأطفال هنا الذي يجمع اكبر عدد من الأدوات معه.

الأدوات اللازمة ؛

= أدوات مختلفة الأشكال والألوان كافية بعدد الأطفال المشتركين في اللعب ومناسبة لسنهم.

ألعاب للربط بين الإدراك وحاسة الأبصار

وهى الألعاب التي تتضمن حسن التصرف عن طريق الملاحظة الدقيقة لشيء ما عن طريق حاسة الأبصار ؛ ومن أمثلتها الألعاب التالية ؛

١ - أين الكرة ؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يجلس الأطفال متلاصقون بجوار بعضهم البعض في شكل دائرة ويمدوا أرجلهم كما في وضع جلوس القرفصاء لكن يبقي تحت أرجلهم فراغ يسمح بمرور كرة صغيرة وتختار المعلمة طفلا وتعطيه الكرة ليدسها بين يديه أسفل رجليه وتجعل باقي الأطفال يدسون أيديهم تحت أرجلهم ثم تختار المعلمة طفلا أخر ليقف في منتصف الدائرة ومع شارة البدء من المعلمة يبدأ الطفل المستحوذ على الكرة بتمر يرها إلى أقرانه وعلي الطفل الواقف في منتصف الدائرة محاولة معرفة مكان الكرة ومن يستحوذ عليها وفي نفس الوقت على باقي أفراد المجموعة إعاقة ذلك إما عن طريق تبادل الكرة فيما بينهم أو عن طريق إخفائها بطريقة أمنه والطفل الذي تمسك عنده الكرة يأتي عليه الدور ليقف في منتصف الدائرة.

ملاحظات وتعليمات ؛

- لضمان المتعة والإثارة توجيه الأطفال إلى تبادل المراوغة على سبيل المثال يقوم الطفل بالأداء الحركي الذي يظهر انه قام بتمرير الكرة في حين أن الكرة عند طفل أخر.
- إذا استمر الطفل الواقف في منتصف الدائرة فترة طويلة دون أن يحالفه الحظ

ويتعرف على المستحوذ على الكرة يجب على المعلمة أن تقوم بتبديله.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- في حالة صعوبة أداء اللعبة يعطي اللاعب الموجود في وسط الدائرة الحق في أن يطلب من عدد معين من الأطفال أن يريه يديه.
- محاولة التنوع والتغيير في اتساع وحجم الدائرة.

الأدوات اللازمة :

= كرة تنس ارضي.

٢ - فين البلية ؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال في شكل دائرة مادين أيديهم للأمام وقابضين أصابعهم وتختار المعلمة أحد الأطفال ليقف في وسط الدائرة ومعه بلية صغيرة ومع إشارة البدء يعطي الطفل الواقف في منتصف الدائرة البلية الصغيرة لأحد الأطفال بالدائرة والتي يجب أن تنتقل من يد إلى أخري دون أن يراها الطفل الموجود في وسط الدائرة والذي يجب عليه أن يتعرف من خلال الملاحظة الدقيقة بالنظر إلى معرفة القبضة التي تحمل البلية.

ملاحظات وتعليمات :

- لإيجاد الإثارة والتشويق في اللعبة يجب أن تنتقل البلية من قبضة إلى أخري بطريقة غير واضحة أو الإمساك بها في قبضة معينه.
- مراعاة حالات التعب التي تظهر من خلال فرد الذراعان اماما نتيجة الثبات في هذا الوضع لفترة.
- تحديد عدد الأيدي التي يمكن للطفل الموجود في وسط الدائرة أن يطلب فتحها.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- تغيير حجم البلية بحيث تتضح القبضة التي تحملها بحجم يتناسب ومستوي

الأطفال مجموعة اللعب.

- تجربة أوضاع وأشكال مختلفة لوضع اليدين.

الأدوات اللازمة :

= بلية صغيرة أو كبيرة على حسب حجم أيدي الأطفال المشاركين في اللعب.

٣ - فين خاتم سليمان ؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يقف الأطفال أو يجلسون في دائرة، تختار المعلمة أحد الأطفال ليقف في منتصف الدائرة ويقوم الأطفال جميعهم بإمساك خيط دوبارة يشمل كل محيط الدائرة وتقوم المعلمة بإدخال خاتم سليمان من إحدى طرفي خيط الدوبارة وتقوم بعقد عقدة صغيرة دون أن يري ذلك طفل منتصف الدائرة ومع إشارة البدء يقوم الأطفال بما فيهم الطفل الذي يضع يده على الخاتم بتحريك أيديهم يمينا ويسارا على هذا الخيط وفي أثناء هذه الحركة ينتقل الخاتم من طفل إلى أخر وعلي طفل وسط الدائرة أن يحاول معرفة الخاتم من خلال التدقيق بالنظر أثناء تحريك الأطفال أيديهم وعندما يعثر لاعب وسط الدائرة على الخاتم، عليه أن يقوم بدعكه ويتمني أو يطلب من المعلمة شئ معين.

ملاحظات وتعليمات :

راجع ملاحظات وتعليمات (فين البلية؟).

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- التغيير والتنوع في حجم الخاتم.
- تجربة أوضاع وأشكال مختلفة لوضع اليدين.

الأدوات اللازمة :

= خيط من الدوبارة بطول محيط الدائرة التي يشكلها الأطفال المشاركين في اللعب.

= خاتم.

٤ - جسمي هنا

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

الأطفال مجموعات زوجية (كل طفلان مع بعضهما) والملعب معد بأشكال وأنواع مختلفة من الحبال وبمقاسات متنوعة تتناسب واطوال كل جزء من أجزاء جسم الطفل، مع الموسيقي يجري الأطفال في الملعب في شكل انتشار حر وعند توقف الموسيقي يقوم أي من الطفلين في كل مجموعة ثنائية بالرقود على الظهر مع فتح القدمين قليلا وابعاد الذراعين عن الجسم ليقوم الطفل الثاني باستخدام الحبال في رسم إجمالي لجسم زميله وتحديد أجزاء الجسم به وعندما ينتهي من ذلك يقف الطفل من وضع الرقود ليري جسمه ويدرك أجزائه المختلفة.

ملاحظات وتعليمات ؛

- يجب أن يكون مكان اللعب مناسب لعدد المشتركين في اللعب وبخاصة عند وضع الرقود على الأرض.
- ترك الحرية كاملة للأطفال لاختيار الحبال التي يراها مناسبة لتحديد أجزاء جسم زميله.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- يمكن تحديد ورسم إجمالي الجسم بحبل واحد فقط.
- يمكن تحديد ورسم جزء واحد فقط من أجزاء الجسم ثم يقف الطفل وينظر إلى الجزء الذي تم تحديده بالحبل ليتعرف عليه ثم يعود للرقود مرة أخرى ليكمل زميله رسم جزء أخر ...وهكذا حتى الوصول إلى إجمالي الجسم.
- يمكن أن يقوم الأطفال بتحديد أجسام بعضهم البعض أو أن يقوم كل طفل بمفرده بتحديد جسمه باستخدام الطباشير أو غيره إذا كانت الأرض تسمح بذلك.

الأدوات اللازمة ؛

= أشكال وأنواع مختلفة من الحبال بمقاسات متنوعة وأحجام مختلفة.

= طباشير ملون.

٥ - أنا بالونه

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يجلس الأطفال في شكل دائرة وتقوم المعلمة بنفخ بالونه أمام الأطفال ثم تطلب منهم تكرار الحركات التي مرت بها البالونة فمثلاً ؛ قبل النفخ، وفي منتصف النفخ، وعندما يتم نفخها بأقصى حجم، ثم تطلب منهم تمثيل البالونة وهي تفقد الهواء الذي بداخلها ببطء أو بسرعة وهي في الهواء أو على أرض القاعة أو الملعب أو الصالة.

ملاحظات وتعليمات ؛

- يفضل أن تقوم المعلمة بعمل نموذج لكل من الواجبات الحركية في هذه اللعبة.
- مراعاة المسافات بين المشتركين في اللعب للوصول إلى المدى الحركي المطلوب في كل من أجزاء الجسم.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- يمكن القيام بأداء الواجبات الحركية من وضع الوقوف أو وضع الرقود في شكل انتشار حر أو في مجموعات ثنائية أو متعددة.

الأدوات اللازمة ؛

= بالونات بأحجام وألوان مختلفة.





الفصل الثالث

ألعاب التعبير الحركي

يعتمد هذا الفصل علي الألعاب التي يكون محورها الحركة والتي تعطيها الحركة نوع من الإثارة والمتعة حتى ولو كانت بسيطة أو بجزء من أجزاء الجسم وتستخدم فيها الحركة كنوع من التعبير. ومن أمثلتها الألعاب التالية ؛

١ - أنا كنت في القاهرة

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يقف الأطفال أو يجلسون في شكل دائرة وتختار المعلمة أحدهم ليبدأ قائلا ؛ " أنا كنت في القاهرة وأحضرت معي ...." ويقوم بأداء الحركات الدالة علي ذلك ويستمر في أداء الحركات حتى يتعرف الأطفال علي ما أحضره معه والطفل الذي يتعرف علي ما قام الطفل الأول بتقليده وحركات استعماله يقوم بنفس الشيء قائلا نفس العبارة ويؤدي الحركات الدالة علي ما أحضره معه قد يكون شئ معين " كنظارة شمسية – طاقية – حذاء – كرة ...الخ.

ملاحظات وتعليمات ؛

- لإيجاد المتعة والتشويق في هذه اللعبة يفضل أن تبدأ المعلمة وتؤدي الحركات الدالة علي ما أحضرته معها.
- التنبيه علي أهمية دقة أداء الحركات ليتعرف الأطفال علي الشيء.
- لا يسمح باستعمال أدوات أو أشياء قد تساعد في التعرف علي ما أحضره الطفل معه أو استخدام حروف.
- الأساس في هذه اللعبة هو التمثيل بالحركة وليس بالحروف أو الكلمات.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- تختار المعلمة طفلا واحدا وتذكر له في أذنه شئ معين وعلي الطفل أداء الحركات وتمثيل الدور حتى يتعرف الأطفال علي هذا الشيء المعين.

- تعرض المعلمة بطاقات لأشخاص وحيوانات وطيور ويقوم الأطفال بتقليد حركاتها.

٢ - الغمز بطرف العين

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات زوجية " كل مجموعة طفلان " بحيث يبقي طفلا واحدا منفردا ويجلس أحد الطفلين علي كرسي داخل الدائرة ويقف الطفل الثاني خلف زميله واضعا يديه خلف ظهره ويقوم الطفل الذي بقي منفردا بالوقوف خلف كرسي غير مشغول بأحد ويضع يديه وراء ظهره، ومع إشارة البدء من المعلمة يحاول استمالة وإغراء أحد الأطفال الجالسين علي الكرسي عن طريق الإشارة بطرف العين ليجلس علي كرسيه غير المشغول وإذا هم أحد الأطفال الجالسين علي الكراسي بالحركة والذهاب إليه فعلي زميله الواقف خلفه محاولة منعه من الانتقال إليه، أما إذا نجح الطفل في الإفلات من زميله والذهاب إلى هذا الطفل المنفرد فعلي اللاعب الزميل الذي أصبح الآن منفردا أن يبدأ في إغراء أخر عن طريق الإشارة بطرف العين أو يحاول إعادة زميله ....وهكذا يستمر اللعب.

ملاحظات وتعليمات :

ضرورة تحديد طريقة منع الزميل للذهاب إلى الكرسي غير المشغول عند محاولة الهرب.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن إضافة أهداف أخرى كتعليم المشي الصحيح عند الهروب أو الجري الصحيح أو الهروب وهو ممسكا بأداة ....الخ.
- في حالة عدم توافر الكراسي يمكن الجلوس جثوا علي الركبتين شرط أن تكون الأرض طرية أو توفير مراتب أو أن يقفوا خلف بعضهم البعض عند الضرورة.

الأدوات اللازمة :

= كراسي يناسب عددها عدد الأطفال المشاركين في اللعب + كرسي غير مشغول.

٣ - تمثيل المشاعر

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس أو يقف اللاعبون في شكل دائرة وتطلب المعلمة خروج طفلان دون تحديدهم بالاسم وتطلب منهم عرض بعض المشاعر وتمثيلها كمشاعر الحزن – الفرح – الخوف – المرض – الخجل ....الخ ومحاولة إظهار السمات المميزة لأي من المشاعر التي يختارونها بالطبع هم وبأنفسهم.

ملاحظات وتعليمات :

- يفضل أن تطلب المعلمة خروج الطفلان دون تحديدهم حتى يكون الأداء غير قائم علي الإجبار.
- يجب أن يذهب الطفلان بعيدا عن الدائرة ليحددوا ما يريدون أن يمثلوه ويعودون ليقوموا بتمثيله أمام باقي الأطفال.
- يفضل ألا يذكر الطفلان اسم الشعور الذي يقوما بتمثيله ويترك التعرف عليه لباقي الأطفال.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- إذا كان الأطفال قادرين علي القراءة يمكن وضع مجموعة من البطاقات في وعاء علي أن يكون قد كتب علي كل بطاقة شعور معين (غضب، فرح، فاصل غنائي، فقرة تمثيلية).
- تكوين مجموعات مكونه من طفلان يحاولان التحدث حول ما يشعرا به ثم يقوما بتمثيله.
- مع المتقدمين في المستوي يمكن تكوين مجموعات من اثنين ويحاولا كتابة ما

يشعران به علي الورق ثم يقوم المدرب أو المعلم بوضع هـذه الأوراق فـي وعاء واحد ثم يقوم كل طفلان بسحب ورقة من هذا الوعاء ومناقشة ما كتـب فيها وكيفية تمثيله أمام المجموعة.

الأدوات اللازمة ؛

= وعاء.

= بطاقات كتب علي كل منها شعور معين.

٤ - بدون كلام

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

الأطفال مجموعتان " أ، ب " ويعطي لكل مجموعة أوراق وأقلام لتقوم بكتابة مجموعة من الكلمات العامة المركبة علي أن تكون كل كلمة في ورقة أو في شكل بطاقة ثم تضع كل مجموعة أوراقها بحيث لا يمكن رؤية ما فيها ومع إشارة البـدء من المعلمة يقوم طفل من المجموعة " أ " علي سبيل المثال بسحب ورقة من أوراق المجموعة " ب" بطريقة عشوائية ويقوم بتمثيل ما فيها لمجموعته وعلي المجموعة أن تخمن ما تعنيه هذه الكلمات ثم يأتي دور المجموعة الثانية ....وهكذا.

ملاحظات وتعليمات ؛

- يسمح للاعب استخدام إصبعين من أصابع يده ليشيرا إذا كان سيقوم بعـرض الجزء الأول أم الثاني من الكلمة.
- إذا حدث للأطفال نوع من الخوف عند عرض الكلمات..يفضل القيام بعرض بعض الصور السهلة البسيطة قبل أداء اللعبة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- لتسهيل الأداء علي الأطفال يسمح لهم باستخدام الأصوات المعبرة عن الكلمـة مثل أصوات " الحيوانات – الطيور – الشعور كالحزن – الفرح – البكاء..الخ.
- يمكن عرض أسماء الأفلام أو الأمثال الشعبية أو الأعمال المسرحية ...الخ.

الأدوات اللازمة :

= أوراق بيضاء أو بطاقات بيضاء خالية من الكتابة.

= أقلام بألوان مختلفة.

٥ - ما اسم المهنة ؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال في شكل دائرة ويخرج أحد الأطفال خارج الدائرة ويغمض عينيه ثم تختار المعلمة أو الأطفال الجالسون في الدائرة أحد الأطفال ليختار بطاقة من البطاقات الموضوعة بداخل الإناء والتي قد رسم عليها صورة لصاحب مهنه من المهن المتوفرة بالبيئة وعليه أن يتعرف علي صاحب هذه المهنة ويعرض البطاقة علي الأطفال الجالسون في الدائرة ليتعرفوا عليها أيضا ثم تطلب المعلمة من الطفل الذي كان قد أغمض عينيه أن يفتح عينيه ويعود إلى الدائرة ويقوم الطفل الذي تعرف علي صاحب المهنة والواقف في وسط الدائرة بأداء الحركات التي يؤديها صاحب المهنة ويقوم بقية الأطفال بمحاكاة هذه الحركات وعلي الطفل الذي كان قد أغمض عينيه أن يحدد ويتعرف علي صاحب المهنة.

ملاحظات وتعليمات :

يجب تحديد قواعد لمعرفة الحل مع المجموعة علي أن تعطى المجموعة الحل بعد ثلاث محاولات فاشلة للطفل الذي يقوم بأداء الحركات والتمثيل.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- إذا كانت المجموعة صغيرة السن وخبرتها قليلة يكتفي بحركات سهلة وبسيطة ويمكن للمعلمة مساعدة الطفل والأطفال أو أن تتاح لهم فرصة استخدام آلات وأدوات صاحب المهنة.
- إذا كان العدد كبير في المجموعة المشتركة في اللعب وكان هناك نوع من التعاون الشديد بين الأطفال فهذا يؤدي إلى تضييق الفرصة علي الطفل الذي

يقوم بمحاولة معرفة من هو صاحب المهنة.

الأدوات اللازمة :

= إناء أو وعاء.

= بطاقات مرسوم علي كل منها صورة لصاحب مهنه من المهن بالبيئة.

٦ - نقل البريد الحركي

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعتان متواجهتان وعيونهم مغلقة، "المجموعة أ " في شكل صف و"المجموعة ب" في شكل نصف دائرة، تبدأ اللعبة بإشارة غير واضحة من المعلمة عن طريق لمس طفل محدد من المجموعة " أ" ليقوم هذا الطفل بفتح عينيه والتفكير في حركة معينه ثم يقوم بإعطاء زميله الذي علي يمينه إشارة ليفتح عينيه ويقوم بأداء الحركة أمامه ثم يغلق عينيه ويقوم الثاني بأداء نفس الحركة أمام الطفل الثالث ...وهكذا، لكن قبل أن يقوم آخر طفل في الصف بأداء الحركة أمام الطفل الذي قام بالحركة أول مرة يفتح الجميع أعينهم لكي يشاهدوا مع المجموعة " ب" بنفس الأداء مع اختيار حركة أخري وطفل آخر.

ملاحظات وتعليمات :

يفضل أن تكون المجموعات صغيرة لأنه كلما كانت المجموعة كبيرة كلما كان ذلك يحتاج إلى نوع أكبر من الصبر.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن تمثيل حكاية لها مضمون بحيث تتفق المجموعة كلها علي تمثيل قصة محددة وعلي الطفل الأول البدء بأداء وتمثيل بداية القصة حتى تنتهي عند آخر طفل فمثلا يمكن تمثيل عمل " البيض المحمر " فالطفل الأول يقوم بأداء حركي تمثيلي لفتح البوتاجاز والثاني يضع الإناء علي النار والثالث يضع الزبد والرابع يقوم بوضع البيض ....الخ، وهنا يجب علي المجموعة الثانية "

ب" التعرف علي القصة وما قام به كل طفل من أداء حركي تمثيلي.

٧ - تخمين إشارات الأيدي

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يقوم كل طفلان بتمثيل الأحداث اليومية التي تقابلهم بإشارات من أيـــديهم وإذا فهم كل زميلين بعضهما البعض يقوما بعرض ما قاما به الآخرين من المجموعـــة، ويحاول الأطفال الباقين تخمين ما الذي تعنيه إشارات الأيدي.

ملاحظات وتعليمات ؛

- يمكن أداء هذه اللعبة من الجلوس أو الوقوف في شكل دائرة كمـــا يمكـــن أن تؤدي من الحركة في الملعب من وضع الانتشار الحر.
- إذا عجز الأطفال عن فهم الأداء المقصود فيجب علي المعلمة أن تعطي مثالا توضيحيا من المهارات الحياتية كالأكل بالشوكة أو السكين أو فتح البـــاب أو ارتداء القميص أو البنطلون أو ربط الحذاء أو تسريح الشعر ....الخ.
- يفضل اختيار الحركات صعبة الأداء والتي تتطلب الانتباه والتركيز في أدائها كاستخدام المقص في قص البطاقات أو البحث عن محطة إذاعية في الراديـــو أو قناة بالتلفزيون.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- يمكن إخفاء الجسم بكامله خلف ساتر " ستاره مثلا " لتظهر فقط الأيدي وذلك بأن يقوم الطفل بالوقوف خلف الساتر ولا مانع من مصاحبة موسيقي لإشارات الأيدي.

الأدوات اللازمة ؛

= ستارة أو ملاءة سرير

= شريط كاسيت مسجل عليه موسيقي مناسبة

٨ — آه - أي :

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال جلوس أو وقوف في شكل دائرة ويمسك كل منهم بيد الأخر وفي هذه اللعبة يقوم الأطفال بنقل الحركات عن طريق التواصل بالجسم بطريقة ما مناسبة للأطفال ومع إشارة البدء يقوم أحد الأطفال بالميل إلى أحد الأطفال المجاورين له (علي يمينه أو يساره) والضغط علي يده مثلا بطريقة ما ثم يقوم الطفل الثاني بنقل نفس حركة الضغط إلى الطفل الذي يليه.

ملاحظات وتعليمات :

- يجب تنويع شكل الضغط علي اليد وجعله بصور مختلفة.
- إصدار صوت عند الضغط علي اليد مثل " أه " أو " أي " أو أي أصوات أخرى مختلفة للتعبير عن حركة الضغط.
- قد تظهر بعض المشكلات مثل عدم الرغبة في إمساك يد الزميل وبخاصة في المجموعات المكونة من البنين والبنات في سن متقدمة فيجب علي المعلمة أو القائم بتنفيذ هذه اللعبة أن يتفادها ويعالجها بخبرته الخاصة وبشكل إيجابي.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن التلاعب بالصوت الصادر عند الضغط علي اليد كأن يقوم الطفل بالمد أو التقصير أو رفع درجة الصوت وحدته من طفل لآخر لزيادة التشويق والإثارة.
- يمكن أن يبدأ أكثر من طفل في أداء حركة الضغط في نفس الوقت وفي نفس الدائرة.
- يمكن أداء اللعبة من الحركة كأن يقوم الطفل من مكانه ويتجه لأحد الأطفال المواجهين له في الدائرة ثم يقوم بعملية الضغط ويعود إلى مكانه ...وهكذا.

٩ - الكرة الكهربائية

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يقف الأطفال في شكل دائرة وأيديهم خلف ظهورهم تبدأ المعلمة برمي الكرة بسرعة إلى أحد الأطفال في الدائرة، الذي يقوم برميها بأسرع ما يمكن إلى زميله..وهكذا متخيلين أن الكرة بها كهرباء أو ساخنة جداً وهم يقومون برميها أو لقفها.

ملاحظات وتعليمات ؛

- يفضل أن تصاحب موسيقي هذه اللعبة وعند توقف الموسيقي علي الطفل الذي وجدت عنده الكرة أن يقلد ويمثل الشخص الذي يلمس التيار الكهربي أو الجسم الساخن (الملتهب).
- توجيه الأطفال إلى اليقظة والوعي لصوت الموسيقي ووقت توقفها.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- يمكن أن تؤدي اللعبة دون أن يضع الأطفال أيديهم خلف ظهورهم ويضع فقط يديه خلف ظهر الطفل الذي توجد عنده الكرة عند توقف الموسيقي ويعتبر هذا الطفل مستبعدا من اللعب وهنا يجب علي الطفل الذي يخطئ ويلعب الكرة لشخص تم استبعاده عن اللعب " وهو الطفل الذي يقف ويضع يديه خلف ظهره " يتم استبعاده هو الأخر.
- يمكن أن تؤدي اللعبة والأطفال جلوس علي كرسي.

الأدوات اللازمة ؛

= كرة مناسبة من حيث الحجم والوزن لهدف اللعبة ومستوي الأطفال المشاركين في اللعب.

١٠ - حاول تمسكني

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال جلوس علي مقاعد في شكل دائرة ويتم وضع سلة أوراق في منتصف الدائرة ومع إشارة البدء تعطي المعلمة أحد الأطفال جزء من الورق المقوي ملفوفة ومربوطة بشريط من القماش ليذهب بها إلى وسط الدائرة وفي اتجاه السلة ليضعها بداخلها فتنادي المعلمة علي طفل أخر ليجري نحوه محاولا منعه من وضعها في السلة وعلي الطفل الأول محاولة وضع الورقة الملفوفة في السلة أو عرقلة منع الطفل الثاني عن طريق ضربه بها في ركبتيه، فإذا نجح ووضعها في السلة يحاول مسرعا اخذ مكان الطفل الثاني وعلي الطفل الثاني اخذ الورقة الملفوفة من السلة وعرقلة الطفل الأول من أخذ مكانه عن طريق ضربه بها في ركبتيه.

ملاحظات وتعليمات :

- يفضل أن تقوم المعلمة بعمل نموذج مع أحد الأطفال لإيضاح فكرة وطريقة اللعبة.
- يفضل توسيع الدائرة ما أمكن ذلك وما يتناسب وقدرات الأطفال.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن ممارسة اللعبة من وضع الجلوس علي الأرض وتغيير حجم واتساع الدائرة.
- يمكن استخدام وسادة نوم صغيرة بدلا من جزء الورق المقوي الملفوف.

الأدوات اللازمة :

= مقاعد أو كراسي مناسبة وكافية لعدد الأطفال المشاركين في اللعب.
= سلة أوراق.
= جزء من الورق المقوي ملفوف ومربوط بشريط من القماش.

١١ - من الأسرع ؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يقف أحد الأطفال في وسط الدائرة وبيده لفافة من الورق المقوي أو كرة طريه ومع إشارة البدء ينادي علي أحد الأطفال بإسمه ويحاول بعد ذلك ضرب الطفل الذي نادي اسمه علي ركبتيه وعلي الطفل الذي تم النداء عليه أن يحاول القفز وينادي علي إسم طفل آخر وبسرعة قبل أن يضربه الطفل الأول باللفافة أو الكرة وإذا فشل في ذلك جاء عليه الدور ليقف في منتصف الدائرة.

ملاحظات وتعليمات :

- مراعاة عوامل الأمن والسلامة في اختيار لفافة الورق أو الكرة.
- لابد من توضيح اللعبة والتدريب عليها قبل البدء في التنفيذ.
- يمكن زيادة فرص نجاح طفل وسط الدائرة إذا ذكر إسم الطفل وهو في الطريق إليه.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يسمح بذكر إسم الطفل مرة واحدة أو مرتان علي الأكثر.
- يمكن توسيع الدائرة أو توسيع نطاق اللعب بأن يجلس الأطفال علي مقاعد أو كراسي.
- إذا أحس الطفل مسبقا بأن لاعب الوسط سيضربه ووقف من مكانه لا يسمح لطفل الوسط بضربه.

الأدوات اللازمة :

= لفافة من الورق المقوي أو كرة طرية مناسبة لهدف اللعبة.

١٢ - كوكتيل فواكه

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يجلس الأطفال علي مقاعد في شكل دائرة كبيرة ما عدا طفل واحد يقف في المنتصف وعند إشارة البدء يذكر لاعب الوسط إسم فاكهة وعندئذ علي كل الأطفال الذين يحبون أكل هذا النوع من الفاكهة " تفاح مثلا" أن يتبادلوا أماكنهم ويحاول كل طفل منهم ومعهم طفل وسط الدائرة أن يأخذ له مكان جديد والطفل الذي يبقي دون أن يجد له مكانا، عليه أن يقف وسط الدائرة ويبدأ في ذكر إسم فاكهة أخرى ليبدأ الأطفال في تغيير أماكنهم من جديد.

ملاحظات وتعليمات ؛

يعطي للأطفال الفرصة في التعبير عما بداخلهم عند ذكر إسم فاكهة مثل " آه أنا بحبها ".

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- يمكن تبديل إسم فاكهة بإسم طائر أو حيوان أو وسائل مواصلات.
- يمكن ذكر كلمة " كوكتيل " فقط ليبدأ جميع الأطفال بما فيهم طفل وسط الدائرة بتغيير أماكنهم.

الأدوات اللازمة ؛

= مقاعد أو كراسي مناسبة وكافية لعدد الأطفال المشاركين في اللعب.

١٣ - القط والفئران

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

الأطفال انتشار حر في الملعب يمثلون الفئران ما عدا طفل واحد فقط يمثل القط مع إشارة البدء يحاول الطفل الذي يمثل القط أن يمسك أي فأر يقف أو يمشي أو يجري بمفرده والفئران يحاولون إنقاذ أنفسهم بالهروب وفي نفس الوقت يبحث كل منهم عن رفيق والفأر الذي يقع فريسة للقط يتحول هو الآخر إلى قط.

ملاحظات وتعليمات :

- مساعدة الزميل ومد يد العون تكون بحرية، وكذلك البحث عن رفيق.
- مساعدة الأطفال الذين يجدون صعوبة في الحصول علي رفيق.
- لا يسمح بأن يكون أكثر من ثلاث رفقاء في اللعب.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن التوسع في الملعب عن طريق زيادة عدد الرفقاء أو أن يتجمع الفئران عند الإحساس بالخطر كمحاولة لإعاقة القط من إصطياد الفئران.

١٤ - المطارد والصياد

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال جلوس علي ركبهم وأيديهم متخذين شكل المقعد يمثل كل منهم صياد ما عدا طفل واحد فقط يمثل المطارد مع إشارة البدء يقوم الطفل الذي يمثل المطارد بالجري والمرور بين الأطفال الجالسين بشكل غير منتظم وعلي كل طفل جالس محاولة لمس الطفل المطارد وإذا نجح أحدهم في لمسه يتحول الطفل الجاثي علي ركبتيه ويديه إلى مطارد ويتحول المطارد إلى صياد.

ملاحظات وتعليمات :

يتم استثارة الدافع عن طريق تغيير الأدوار من صياد إلى مطارد لذا يجب تحفيز الأطفال.

يجب أن يكون تبديل الأدوار سريعا لتصبح اللعبة أكثر تشويقا.

مراعاة ألا يظل الأطفال وقت طويل في وضع إنقباض عضلي ثابت نتيجة وضع الجثو.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن التوسع في اللعب إذا اقتضت الضرورة ذلك عن طريق توسيع

المساحات الخالية للجري بين الأطفال الصيادين.

- يمكن تضييق اللعب إذا اقتضت الضرورة ذلك عن طريق زيادة عدد الأطفال المطاردين وتضييق المساحات بين الأطفال الصيادين.
- محاولة تغيير وضع الإنطلاق للجري من الجلوس – الوقوف – الرقود – ...الخ.

١٥ - القط والفأر

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات كل مجموعة " ٦" أطفال يقف الأطفال في كل مجموعة بجوار بعضهم البعض في شكل صف مع تشبيك الأيدي وهكذا تقف ورائهم باقي المجموعات في شكل صفوف بحيث يبنون فيما بينهم حارات صغيرة، ومع إشارة البدء من المعلمة يدخل " الفأر " إلى الحارة ويتعقبه القط في شكل مطاردة محاولا الإمساك به وعندما يقترب القط من الفأر تحاول المعلمة إنقاذه عن طريق النداء علي الأطفال (للشمال در – لليمين در) ليدور كل الأطفال في وقت واحد ويمسكوا بأيديهم مرة أخرى ليكونوا حارات جديدة.

ملاحظات وتعليمات :

- يجب توضيح الأدوار التي ستطلبها المعلمة من الأطفال كالدوران.
- لا يسمح للقط أو الفأر بتعدي الخطوط الجانبية للحارة.
- يسمح للقط مطاردة الفار بين الحارات المختلفة.
- يفضل تغيير الاتجاه سريعا لإعطاء الأطفال الحافز وإعطاء اللعبة الإثارة والمتعة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يستطيع الفار مساعدة نفسه عن طريق النداء في المواقف الصعبة بتغيير اتجاه الدوران.

- يمكن زيادة عدد الفئران والقطط إذا كان مجال اللعب متسع.
- لزيادة صعوبة اللعبة يمكن النداء (الذراعان رفع) بدلا من الدوران وتلغي الحارات، وعند النداء (الذراعان تشبيك) يعاد بناؤها مرة أخرى.

١٦ - الرامي الماهر

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يقف أحد الأطفال في وسط الدائرة التي يشكلها أطفال مجموعة اللعب بحيث تكون وجوه جميع الأطفال في الدائرة إلى الخارج ويقوم كل منهم بفتح رجليه بحيث تلامس أقدامهم بعضهم البعض وتختار المعلمة أحد الأطفال لتعطيه كرة لينه في حجم كرة اليد ومع إشارة البدء ينحني جميع الأطفال إلى الأمام مادين أيديهم خلال أرجلهم ويحاول الطفل المستحوذ علي الكرة ضرب طفل وسط الدائرة بها، وإذا نجح مرر لاعب الوسط الكرة إلى آخر أما إذا فشل تحول إلى طفل وسط الدائرة.

ملاحظات وتعليمات :

يفضل استخدام كرة في حجم كرة اليد علي أن تكون لينة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن وقوف طفلان في وسط الدائرة مع زيادة عدد الكرات.

الأدوات اللازمة :

= كرة لينه في حجم كرة اليد ومناسبة من حيث الوزن لسن الأطفال المشاركين في اللعب.

١٧ - صائد الأرانب

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال جميعهم علي الأرض صف واحد في شكل القرفصاء بحيث يكون لديهم القدرة علي تحويل اتجاهاتهم في أي وقت من الأوقات، والطفل

الموجود في آخر الصف هو الأرنب والطفل الموجود في الطرف الأخر هو الصياد، مع إشارة البدء يبدأ " الصياد " في الجري لمطاردة "الأرنب " ومحاولة مسكه وفي نفس الوقت يجري الأرنب هربا من الصياد.

ملاحظات وتعليمات :

- من حق الأرنب أن يغير اتجاهه خلال طريق الجري في حين يلتزم الصياد باتجاه واحد.
- يمكن للصياد أن يتخلص من القيام بهذا الدور إذا قام بالخبط علي ظهر أحد الأطفال وقال له "إجري" وبسرعة يتحول هذا الطفل إلى صائد جديد في حين يجلس الصياد القديم القرفصاء في المكان الخالي.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- قد يسمح للصياد عند نهاية الصف أن يغير اتجاهه.
- يمكن أن يجلس الأطفال في شكل إنتشار حر.

١٨ - أنا الصياد

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات زوجية (كل مجموعة طفلان) ويتم توزيعهم في مكان اللعب بطريقة عشوائية وغير منتظمة ولكن في أماكن محددة ومع إشارة البدء يبدأ أحد الأطفال قائلا: (أنا الصياد) وعندئذ يخرج طفل آخر من جانب زميله ويقول: (وأنا الفريسة) ويبدأ في الجري هربا من بين المجموعات الزوجية ليطارده الصياد محاولا الإمساك به فإذا أمسكه صارت الفريسة صيادا والعكس.

ملاحظات وتعليمات :

- تستطيع الفريسة أن تتخلص من الصياد إذا عاد مسرعا ووصل ليقف مرة أخرى علي يمين زميله.
- مراعاة الأماكن التي تقف فيها المجموعات الزوجية بحيث تسمح للصياد

والفريسة بالحركة والجري مسرعا والمناورة.

- تنخفض كثافة الحركة وتقل الإثارة والمتعة في المجموعات ذات العدد الكبير لذا يجب توزيعهم لمجموعتين أو أكثر.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن أن يقف كل طفلان في المكان المحدد لهما خلف بعضهما البعض ويحدد الطفل الأول بأن يكون هو الفريسة ويبدأ في الهرب أولا والطفل الثاني هو الصياد وتنجح الفريسة في حالة العودة إلى مكانها مرة أخري قبل الإمساك به أو أن يقف مكان فريسة أخرى من مجموعة أخرى ويكمل الطفل الثاني الهروب من الصياد وهكذا يستمر اللعب.

١٩ - ذيل الطيارة

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال قاطرة واحدة خلف بعضهم البعض يمسك كل منهم في وسط الطفل الذي يتقدمه ويضع أخر طفل في القطار منديل أو ذيل لطائرة ورقية ومع إشارة البدء يحاول الطفل الأول الذي يمثل مقدمه الطائرة الإمساك بذيل الطائرة وإذا نجحت المحاولة يتحول الطفل الأخير ليأخذ مكان الطفل الأول والعكس وهكذا يستمر اللعب.

ملاحظات وتعليمات :

- مراعاة أن يكون الإمساك بين بعضهم البعض لزيادة صلابة وثبات الطائرة.
- الدورانات السريعة الواسعة وإصدار صوت الطائرة يعطي اللعبة نوعا من الإثارة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن عمل أكثر من طائرة وتحاول كل منهما الإمساك بذيل الأخرى.

الأدوات اللازمة :

= منديل أو ذيل لطائرة ورقية.

٢٠ - الدجاجة والغراب

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال قطار واحد خلف بعضهم البعض على أن يمثل الطفل الأولى في القطار الدجاجة، وباقي الأطفال في القطار يمثلون الكتاكيت الذين تحضنهم الدجاجة على أن يمسك كل منهم في وسط الطفل الذي يتقدمه ما عدا طفل واحد يقف أمام هذه القاطرة وعلي بعد مناسب يمثل الغراب، مع إشارة البدء يحاول الطفل الواقف أمام القطار والذي يمثل الغراب الإمساك بآخر طفل يمثل الكتاكيت وإذا نجح الغراب في ذلك تبدل الأدوار وتعاد اللعبة.

ملاحظات وتعليمات :

- مراعاة أن يكون الإمساك بين الأطفال ببعضهم البعض لزيادة صلابة وثبات الكتاكيت والدجاجة.
- الهروب السريع وتنفيذ تعليمات الدجاجة وإصدار الأصوات المعبرة يعطي اللعبة نوعا من التشويق والإثارة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يسمح للدجاجة أن تمد ذراعيها لتحمي الكتاكيت.
- تغيير الأدوار بحيث يصبح الغراب دجاجة والدجاجة ترجع للخلف لتصبح الكتكوت والكتكوت يصبح غرابا.

٢١ - بيت الثعلب

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال انتشار حر خلف خط أمان يبعد من ٢٠ إلي ٢٥متر يقلدون الكتاكيت،

ما عدا طفل واحد فقط يقف خلف خط الأمان الثاني يقلد الثعلب في بيته، مع إشارة البدء يبدأ الأطفال في التحرك للأمام مقلدين الكتاكيت مجتازين خط الأمان ليسألوا ؛ يا ثعلب كم الساعة ؟ ويجيبهم الثعلب إجابات مختلفة وهم يتقدمون حتى يذكر أن الساعة الآن منتصف الليل أو وقت العشاء ثم يخرج من بيته ويجري وراء أي منهم ليطارده قبل وصوله لخط الأمان والطفل الذي يمسكه الثعلب يدخل معه بيته ويساعده في مسك الآخرين.

ملاحظات وتعليمات ؛

- يراعي أن يكون خطي الأمان والمسافة بينهما مناسبة لعدد الأطفال المشاركين في اللعب.
- إثارة دافعية الأطفال للتقدم واجتياز خط الأمان وعدم الخوف والتقهقر للخلف.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- إذا كانت مساحة اللعب كبيرة يمكن للثعلب أن يمسك بكرة ويرميها علي أحد الأطفال بدلا من الجري لمسك أحدهم، ومن تلمسه الكرة يدخل مع الثعلب لبيته بعد أن يحصل علي كرة أخري ليساعد الثعلب في مسك الآخرين.

الأدوات اللازمة ؛

= أدوات مناسبة لتحديد أو رسم خط الأمان.

= كرة لينه مناسبة.

٢٢ - جمع المشابك

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

الأطفال انتشار حر في الملعب مع كل منهم مشبك غسيل بلاستيك مشبوك في أي جزء من الفانلة، مع إشارة البدء يحاول كل طفل الحصول علي مشابك زملائه وحماية المشبك الخاص به.

ملاحظات وتعليمات :

- عند حصول أي طفل علي مشبك أو أكثر من زملائه يجب تشبيكهم في فانلته ليسهل علي زملائه الحصول عليهم أو أن يحافظ عليهم.
- لا يسمح للأطفال أن يضعوا المشابك في أيديهم أو جيوبهم أو أي مكان غير ظاهر.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

يمكن استخدام شرائط من القماش الملون علي أن تربط في الأذرع بدلا من مشابك الغسيل.

الأدوات اللازمة :

= مشابك غسيل بلاستيك كافية لعدد الأطفال المشاركين في اللعب على أن يكون لكل طفل مشبك.

= شرائط من القماش الملون كافية لعدد الأطفال المشاركين في اللعب علي أن يكون لكل طفل شريط.

٢٣ - اللفظ والخيال

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال أربعة مجموعات متساوية في وضع انتشار حر داخل الملعب الذي أعد مسبقا بالأدوات المناسبة لإطلاق خيال الأطفال في تنفيذ المهام، ومع إشارة البدء تقوم المجموعة الأولى والتي أطلق عليها اسم (النار) بجمع قطع الخشب المختلفة الأشكال والأحجام المنتشرة في أنحاء الملعب استعدادا لإيقاد النار، وتقوم المجموعة الثانية والتي أطلق عليها إسم (الماء) بالصعود فوق الصناديق الخشبية المختلفة الأحجام والإرتفاعات والهبوط باستمرار مقلدين الوثب في الماء من فوق السلم وتقوم المجموعة الثالثة والتي أطلق عليها إسم (الأرض) بالزحف علي المراتب من بدايتها حتى نهايتها وتكرار ذلك، وتقوم المجموعة الرابعة والتي أطلق

عليها اسم (الهواء) بحمل العلم الموضوع تحت الكراسي لكل منهم والصعود به فوق الكرسي ورفعه لأعلي ثم لف العلم حول عصاه.

ملاحظات وتعليمات :

محاولة إعطاء الفرصة لإطلاق الخيال في تنفيذ المهام وعدم وضع حدود لها.

مراعاة العدد المناسب لكل مجموعة من الأدوات اللازمة لتنفيذ المهام المطلوبة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- محاولة إيجاد أفكار جديدة فعملية التغيير والتبديل في المهام بين المجموعات وكذا الأدوات المستخدمة تتوقف بمعطيات المكان.
- إضافة ألفاظ أخرى ومهام أخرى مناسبة.
- يمكن أن يجلس الأطفال في شمل دائرة وتقف المعلمة في وسط الدائرة وتذكر علي سبيل المثال (الماء) وتشير إلي أحد الأطفال والذي يجب عليه أن يذكر اسم حيوان يعيش في الماء وكذلك إذا ذكرت المعلمة كلمة (الأرض) يجب عليه أن يذكر إسم حيوان يعيش علي سطح الأرض.

الأدوات اللازمة :

= قطع من الخشب مختلفة الأحجام والأشكال.

= صناديق خشبية مختلفة الأحجام والارتفاعات.

= مراتب يتناسب عددها مع المساحة المتاحة لإحدى مجموعات الأطفال المشاركة في اللعب.

= كراسي كافية من حيث العدد لإحدى مجموعات الأطفال المشاركين في اللعب.

= أعلام مختلفة الألوان كافية من حيث العدد لإحدى مجموعات الأطفال المشاركين في اللعب.

٢٤ - العربات المسرعة

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال انتشار حر في نصف الملعب أو القاعة أو الصالة ومع كل منهم طوق يعبر عن طارة السيارة التي يقودها كل طفل علي حدة، نصف الملعب الآخر وضعت المعلمة به صناديق صغيرة بجوار بعضها مع ترك فراغات فيما بينها، مع إشارة البدء من المعلمة يقوم الأطفال بدخول نصف الملعب المعد ويجرون بسرعة بين الصناديق مقلدين العربات المسرعة ثم التوقف مرة واحدة وبسرعة.

ملاحظات وتعليمات :

يمكن تحديد سرعة الجري ومدي اتساع المسافة بين كل صندوق وآخر عن طريق المعلمة كما يمكن أن يتم ذلك من خلال الأطفال أنفسهم وبصورة فردية.

إذا كان عدد المشتركين كبيرا فيمكن توزيع الأطفال مجموعات على أن تبدأ باللعب مجموعة وتليها أخرى والمجموعة المنتظرة تعتبر في فترة راحة إيجابية.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

محاولة الأطفال المرور من الفراغات المتروكة بين كل صندوق وآخر وبسرعة شديدة ثم التوقف مرة واحدة وبسرعة أيضا.

الأدوات اللازمة :

= أطواق كافية من حيث العدد للأطفال المشاركين في اللعب علي أن يكون لكل طفل طوق.

= صناديق مختلفة الأحجام والارتفاعات كافية لهدف اللعبة.



الفصل الرابع
ألعاب التفكير وحل المشكلة

١ - من صاحب الشنطة؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يجلس الأطفال في شكل مربع ناقص ضلع ويستكمل ضلع المربع الناقص بوضع منضده وضعت عليها مجموعة من الشنط المغلقة وتبدأ المعلمة قائلة ؛ وجد اليوم مجموعة من أطفال الروضة مجموعة من الشنط وقاموا بتسليمها لادارة الروضة وعلينا أن نتعرف علي صاحب الشنطة من خلال محتوياتها الداخلية ثم تطلب من أحد الأطفال أن يفتح الشنطة الأولى ويضع محتوياتها علي المنضدة وهي (بالطو ابيض – سماعة – جهاز لقياس ضغط الدم – قلم – دفتر – رو شتات) ثم تسألهم ؛ من يكون صاحب الشنطة ؟.

ملاحظات وتعليمات ؛

- إتاحة الفرصة للأطفال للتعرف علي محتويات الشنطة وذكر مسمياتها قبل أن تطرح سؤالها.
- تضم كل شنطة محتوي ما تستخدمه مهنه معينه كالمدرس – النجار – ساعي البريد – الدكتور – ....الخ وذلك للتعرف علي المهن المختلفة بالبيئة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- تترك الحرية الكاملة للأطفال مع المعلمة لابتكار قواعد إضافية تتناسب وميولهم وقدراتهم العقلية.

الأدوات اللازمة ؛

= منضده.

= خمس شنط يمكن إغلاقها علي محتوياتها.

= أدوات لكل من الطبيب – المدرس – النجار – ساعي البريد – عسكري المرور ..الخ.

٢ - اجمع وتعرف

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات خارج حدود الملعب الجانبية بحيث لا تزيد المجموعة عن (٥) أطفال ويرتب الأطفال في كل مجموعة علي أن يحصل كل منهم علي رقم من (١ إلى ٥) ثم تقوم المعلمة بوضع نماذج لأدوات بيئة الطفل المنزلية في نهاية الجانب الثاني من حدود الملعب ونثرها دون تصفيف وعندما تنادي المعلمة بأي من الكلمات المعبرة عن بيئة الطفل المنزلية (نوم – مطبخ – حمام – ..الخ) علي الطفل رقم "١" من كل مجموعة الجري حتى الوصول لنهاية الملعب وإحضار إحدى النماذج التي تعتبر ضمن أدوات حجرة النوم مثلا، وهكذا يتكرر ذلك حتى ينتهي الأطفال من إحضار جميع النماذج ووضعه في المكان المحدد لكل مجموعة.

ملاحظات وتعليمات :

- مراعاة مناسبة المسافة التي يجريها كل طفل للقدرات والمرحلة السنية.
- يفضل أن تتوافر نماذج لمكونات الحجرات التي تذكرها المعلمة بما يحقق مضاعفات الرقم "٥".
- ضرورة مراجعة مكونات كل حجرة قامت المجموعة بتكملتها وتكوينها من الأجزاء لإثارة الدافعية في التكرارات التالية.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

يمكن أن تقوم المجموعات كلها بالجري أو الوثب أو الحجل أو ..الخ في نفس الوقت من البداية حتى النهاية ليحضر كل طفل منهم نموذجا واحدا ثم تعطي المجموعات فرصة تكوين وبناء ما يعبر عن الكلمة التي نطقت بها المعلمة من بيئة الطفل المنزلية.

الأدوات اللازمة :

= النماذج المختلفة لمحتويات بيئة الطفل المنزلية كأدوات المطبخ والحمام.....الخ.

٣ - مدلول الرقم

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال قاطرة واحدة خلف صندوق به بطاقات مكتوب عليها الأرقام من ١ : ١٠ أو بما يتناسب وعدد المشتركين في اللعب والملعب معد ببطاقات أخرى تتساوى وعدد الأرقام الموضوعة بالصندوق وقد رسم علي هذه البطاقات صور تعبر عن مدلول الأرقام ومع إشارة البدء من المعلمة يتقدم كل طفل ليحصل علي بطاقة من الصندوق وينتظر خارج الملعب حتى يحصل أخر طفل علي بطاقته من الصندوق، وعندئذ تعطي المعلمة إشارتها الثانية لنزول الملعب والبحث عن مدلول الرقم الذي حصل عليه كل منهم.

ملاحظات وتعليمات :

- يفضل مشاركة الأطفال في توزيع البطاقات المعبرة عن مدلول الأرقام في الملعب.
- قبل تنفيذ هذه اللعبة يجب أن يكون الأطفال قد مروا بخبرات الأرقام ومدلولها من (١ إلى ١٠).
- مراجعة الأرقام ومدلولها بعد كل محاولة بحث تزيد من دافعية الأطفال وتدعم الخبرات الإيجابية وتحدث الإثارة والمتعة في الملعب.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن استبدال الأرقام ومدلولها بصور وكلمات لحيوانات وطيور وأجهزة كهربائية ووسائل مواصلات.
- يمكن استبدال بطاقة الأرقام ببطاقة كلمات علي أن يكون بكل بطاقة كلمة

مكونه من ثلاثة حروف فقد منها الحرف الأوسط وعلي كل طفل البحث في الملعب عن الحرف الأوسط المفقود بشرط ألا تتكرر الحروف الوسطي المفقودة في الكلمات المختارة فمثلا يمكن اختيار الكلمات (ملح – عسل – ليل – نهر – بحر – شمس – قمر – ورق – بطه – نجم – ....الخ.

الأدوات اللازمة :

= صندوق به بطاقات مكتوب بها أرقام مسلسلة من (١ إلى ١٠) بما يتناسب وعدد الأطفال المشاركين في اللعب.

= بطاقات بها صور مختلفة لمدلول الرقم من (١ إلى ١٠) ويكرر بما يتناسب وعدد الأطفال المشاركين في اللعب.

٤ – صناعة سيارة

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات صغيرة ما بين أربعة إلى ستة وتعطي المعلمة جميع المجموعات نفس المهمة ألا وهي محاولة بناء سيارة بأجسامهم وتحريكها من مكان لآخر في الملعب.

ملاحظات وتعليمات :

- إعطاء الأطفال وقت مناسب للتفكير والتنفيذ.
- توفير أدوات وخامات يمكن استخدامها بجانب أجسامهم وتساعد علي الابتكار.
- تحديد مكان لكل مجموعة لتبني سيارتها فيه منعا لحدوث تزاحم.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن اقتراح حيوان أسطوري مثلا ومحاولة تشكيل جسم هذا الحيوان بأجسامهم ومحاولة الوصول إلى إصدار صوته وابتكار حركاته ولتسهيل المهمة يمكن للمعلمة أن تعطي لكل مجموعة صورة لحيوانات مختلفة تساعدهم علي الابتكار.

٥ - الأطفال الثلاثة والحبل

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات (كل مجموعة ثلاثة أطفال) ومع كل مجموعة " حبل " مع إشارة البدء يبدأ كل طفلان من كل مجموعة بمسك الحبل بينهما ويقومان في ذات الوقت وبسرعة واحدة في تحريك يديهما المتصلتان بالحبل بشكل دائري وعلي الطفل الثالث من كل مجموعة أن يبدأ اللعب بعد انتظام الحركة الدائرية للحبل إذ يتقدم نحو الحبل في نقطة تقع بين الطفلين وعليه أن يتفادى الاصطدام بالحبل عن طريق القفز من فوقه لأعلى حتى يمر الحبل تحت قدميه.

ملاحظات وتعليمات :

- إذا كانت حركة يد الطفل الأول من اليمين إلى اليسار فيفضل أن تكون حركة يد الطفل الثاني من اليسار إلى اليمين .
- يمنع الأطفال من الوقوف في مكان واحد بل يجب عليهم التحرك في اتجاهات مختلفة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن إضافة عوائق وحواجز وأدوات بالملعب وذلك لتصعيب الحركة علي الأطفال نتيجة المحاولات المتكررة لتلافي الوقوع فيها.

الأدوات اللازمة :

= حبال تكفي لعدد الأطفال المشاركين في اللعب علي أن يتوافر حبل لكل ثلاثة أطفال.

= عوائق صغيرة بارتفاعات مختلفة من ٢٠الي ٥٠ سم.

= كرات مختلفة الأشكال والألوان.

= مقاعد سويدية.

= كراسي بلاستيك صغيرة.

٦ - فك العقدة

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

يقف الأطفال في شكل دائرة كبيرة وكل منهم يمسك بيده نهاية حبل في حين يمسك الطفل المقابل له في الدائرة بالطرف الثاني من الحبل، مع إشارة البدء يقوم الأطفال بالدخول من تحت الحبال أو من فوقها وتبديل الأماكن حتى تنشأ عقدة كبيرة في منتصف الدائرة وعندئذ تعطي المعلمة الإشارة الثانية بمحاولة فك هذه العقدة دون أن يترك أحدهم طرف الحبل من يده.

ملاحظات وتعليمات ؛

- استخدام نوع من الحبال القوية لضمان عدم قطعها نتيجة الشد والجذب.
- يراعي عدم ترك أي من الأطفال طرف الحبل من يده.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب ؛

- يمكن توزيع مجموعة اللعب إلى مجموعات صغيرة واستخدام حبال ذات سمك كبير وربط أعين الأطفال.
- يشكل الأطفال دائرة يجلس في منتصفها طفل يمسك بكرة من الخيط السميك، يمسك بطرف الخيط ويقوم برمي الكرة لأي من الأطفال، الذي يمسك بالخيط ثم يعيدها إلى طفل وسط الدائرة مرة ثانية أو يرميها لغيره وهكذا حتى تصل جميع الأطفال ثم يطلب من الأطفال إعادة لم الخيط علي الكرة مرة ثانية.

الأدوات اللازمة ؛

= حبال بطول قطر الدائرة التي شكلها الأطفال المشاركين في اللعب وعددها يكون نصف عدد الأطفال المشاركين في اللعب.

٧ - أوقف السيارة

فكرة اللعبة وطريقة اللعب ؛

الأطفال مجموعات ثنائية (كل طفلان يقابل بعضهما البعض) في شكل انتشار

حر، أحدهم يمثل السيارة والثاني يمثل السائق، ومع إشارة البدء يقوم الطفل الذي يمثل دور السيارة بحركات وإصدار أصوات تدل علي أن السيارة تدور وقد حدد هذا الطفل بنفسه مكانا واحدا بجسمه هو الذي يوقفه عن هذه الحركات وإصدار الأصوات، وعلي الطفل الذي يمثل دور السائق أن يحاول معرفة هذا المكان ليوقف هذه السيارة.

ملاحظات وتعليمات:

- تعتمد هذه اللعبة علي الخيال والتخمين فقد يكون مفتاح إيقاف السيارة هو القلب أو البطن أو الركبة مثلا.
- ضرورة تبادل الأدوار بين الأطفال المشاركين في اللعب.
- يفضل أن يختار كل طفل من يشاركه في اللعب.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

= تترك القواعد الإضافية والتنوع في اللعب لإبداع وابتكار الأطفال والمعلمة أو المدرب أو القائم بالتدريب.

٨- الحل بالرسم

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

الأطفال مجموعات صغيرة ومع كل مجموعة سبورة صغيرة وأقلام، مع إشارة البدء يخرج من كل مجموعة طفل ليحصلوا جميعا علي مصطلح معين وعلي كل منهم توضيح هذا المصطلح لمجموعته عن طريق الرسم.

ملاحظات وتعليمات:

مراعاة المسافة بين كل مجموعة وأخرى ولا يسمح لهم بالاقتراب من بعضهم.

لا يسمح للأطفال الذين يقومون بتوضيح المصطلحات بالكلام وإنما يجب أن تكون ردودهم عن طريق الإيماءات.

كلما كانت المصطلحات التي يتم رسمها مضحكة كلما أضفى ذلك علي اللعبة جوا من المرح والمتعة.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- يمكن عمل مسابقة بين مجموعتين فقط علي أن تفكر إحداهما في مصطلح ما للأخرى ويعطوه للمعلمة أو القائم بالتدريب وتقوم المعلمة بإعطائه إلى أحد أطفال المجموعة ليقوم برسمه لهم ...وهكذا يتم تبديل الأدوار بين المجموعتين.

الأدوات اللازمة :

= سبورة صغيرة بعدد المجموعات المشاركة في اللعب.

= أقلام فلوماستر بألوان مختلفة تصلح للكتابة علي السبورات ومحو الكتابة عنها.

٩ - نهر النيل

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال خارج حدود الملعب الجانبية والنهائية يلاحظون مجري نهر النيل الذي قامت المعلمة برسمه علي الأرض باللون الأزرق لتحدد معالمه، تقوم المعلمة بإعطاء بعض المعلومات البسيطة عن نهر النيل كمحاولة لتطوير أفكار اللعب وتوقظ فيهم الدافع الحركي والقدرة علي الابتكار، ثم تطلب منهم استخدام الأجهزة والأدوات المتاحة لاستكمال المنظر الطبيعي لنهر النيل.

ملاحظات وتعليمات :

- لابد أن تتوافق أفكار اللعبة وتطويرها مع قدرات الأطفال وتفكيرهم.
- إتاحة الفرصة للأطفال أن يعملوا بصورة فردية أو في أشكال جماعية.
- توفير أدوات وأجهزة تسمح باستكمال المنظر الطبيعي كأدوات تمثل الصخور – مراتب تمثل المراكب وقوارب الصيد – مقاعد سويدية وصناديق بارتفاعات

مختلفة لبناء القناطر أو الكباري علي النهر بجانب أكياس الحبوب الصغيرة وقطع الفلين في شكل الأحجار .....الخ.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- إتاحة الفرصة للأطفال لاستكشاف ألعاب أخرى بعد الانتهاء من تكوين المنظر الطبيعي كالمشي علي الطريق المرسوم بالصخور، والقفز داخل النهر من علي الكوبري، والعبور زحفا داخل القنطرة، والقفز من صخرة لأخرى، والرسم بالأقدام علي الرمال المجاورة للنهر.

الأدوات اللازمة :

= أجهزة وأدوات مناسبة لهدف اللعبة وارجع إلى الملاحظات والتعليمات.

١٠ - الخروف الشارد

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات خارج حدود الملعب، ومع كل مجموعة مظروف مغلق به بطاقات مصوره (كل بطاقة تعبر عن موقف من قصص مسلسلة) الملعب أو الصالة أو القاعة حدد به أماكن لكل مجموعة، تحكي المعلمة القصة المسلسلة فمثلا تقول "عمي حسن راعي أغنام ..ذات يوم جلس عمي حسن وأغنامه ليستظل بشجرة... وكان أحد الخراف جوعان فأخذ يبحث عن طعام.... فبعد عن قطيع الأغنام ...هاجمه ذئب ..سمع صوت الذئب كلب عمي حسن ...فأخذ يجري ويجري تجاه الخروف الشارد، وجري أيضا عمي حسن ... خاف الذئب فترك الخروف وهرب ...أحضر عمي حسن الخروف وعاد معه كلبه .... عمي حسن فرح وفرح قطيع الأغنام " ثم تطلب المعلمة من كل مجموعة أن تقوم بترتيب البطاقات المصورة طبقا لأحداث القصة.

ملاحظات وتعليمات :

- يجب أن تستخدم المعلمة التعبير اللفظي السليم عند سرد القصة.

- يجب أن تكون البطاقات المصورة واضحة ومعبرة عن الأحداث الحقيقية.
- يفضل أن يكون عدد البطاقات مساويا لعدد الأطفال في كل مجموعة ليشارك كل طفل بوضع صورة علي الأقل.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- إعطاء كل مجموعة (مجموعة بطاقات مصورة) وتترك الفرصة للأطفال ليعبروا عن الصور بقصة من ابتكارهم عن طريق تسلسل البطاقات.
- يمكن سرد قصص أخرى علي نفس مستوي القصة السابقة ولكن بأحداث جديدة وخبرات أخرى.

الأدوات اللازمة :

= بطاقات مصورة تعبر كل صورة عن موقف في قصة مسلسلة يتناسب عدد البطاقات مع عدد الأطفال بكل مجموعة أطفال.

١١ - عمارات وفيلات

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال خارج الحد الجانبي للملعب ومع إشارة البدء علي كل طفل أو طفلان معا أن يقوم ببناء (عمارة سكنية) أو (فيلا) وذلك من خلال الإمكانات المتاحة التي تجعلهم يتوهمون ما يقومون ببنائه ويتحدثون سويا عن تفاصيله بدقة.

ملاحظات وتعليمات :

- يجب توفير الإمكانات الضرورية لهذه اللعبة كالمكعبات ونماذج السيارات والقطارات وقطع الخشب والفوانيس والشمع والأشجار الصغيرة ...الخ.
- يفضل ألا يزيد عدد الأطفال المشاركين في بناء واحد عن ثلاثة أطفال.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- يمكن إحضار نماذج للعمارات أو المنازل أو الفيلات وعلي الأطفال ضرورة تأسيسها وعندئذ يجب توفير الإمكانات التأسيسية اللازمة.

- يمكن أن تطلب المعلمة من الأطفال جميعا أن يقوموا بإنشاء وبناء مدينة متكاملة بدءاً من تخطيط الشوارع ثم بناء الهيئات والمصالح الأساسية التي تحتاج إليها المدينة ثم بناء المدينة كمنازل وعمارات وفيلات.

الأدوات اللازمة :

= مكعبات تكفي لبناء عمارات وفيلات للأطفال المشاركين في اللعب
= نماذج للسيارات بمختلف أنواعها وألوانها
= نماذج لأصحاب المهن المختلفة بالبيئة " كالطبيب – العسكري – الفلاح ...الخ "
= نماذج للحيوانات التي يربيها الفلاح في القرية
= قطع من الخشب لبناء منزل ريفي مثلا
= شمع – فوانيس – أشجار فاكهة تحمل الثمار كنماذج صغيرة – أشجار أخرى.

١٢ - العروسة والطيار

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال انتشار حر في الملعب مع كل طفلة (عروسة) ومع كل طفل (طيارة)، ومع إشارة البدء من المعلمة يبدأ جميع الأطفال في تقليد ومعايشة الجو الوهمي الذي تعيش فيه الطفلة التي تحمل بين يديها العروسة، والطفل الذي يحمل بين يديه الطيارة، فقد تعزف الطفلة موسيقي للعروسة لكي ترقص أو تغني لها وتهدهدها لكي تنام ..الخ وفي المقابل قد يعيش الطفل دور الطيار الذي يطير بطائرته فوق السحاب ومسئول عن وصول الركاب بأمان..الخ.

ملاحظات وتعليمات :

- يفضل استخدام موسيقي مناسبة لإطلاق خيال الأطفال من البنين والبنات.
- اللعبة خيالية لذا يفضل توفير أدوات وخامات (كنموذج لمحطة بنزين) أو

(سرير) ...الخ مما يحتاج إليه الطيار، أو العروسة نفسها فقد تستشعر الطفلة فكرة المسئولية لتصبح هي العروسة نفسها.

قواعد إضافية للتنوع في اللعب:

- يمكن استخدام أشياء أخرى غير العروسة والطيارة لاطلاق خيال الأطفال والتفكير في ماهية هذه الأشياء والأدوات.
- يمكن أن تتحدث المعلمة قليلا مع الأطفال عن الأدوات والأشياء التي تستخدم في اللعبة كمثيرات للخيال و التفكير.

الأدوات اللازمة:

= عروسه " دمية " لكل طفلة مشاركة في اللعب.

= طيارة أو سيارة أو ما شابه ذلك لكل طفل مشارك في اللعب.

= نماذج لمحطة بنزين لتموين وسائل المواصلات.

= نماذج مناسبة من الاسرة لتنام العروسة (الدمية) عليها.

= شريط كاسيت مسجل به موسيقي مناسبة .



مراجع الباب الثاني

أبتسام محمد المهدى؛ أثر برنامج مقترح على بعض المهارات الحركية الأساسية لأطفال دور الحضانة بمحافظة الشرقية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة الزقازيق، ١٩٨٦.

إبراهيم عصمت مطاوع؛ " استراتيجية طفل ما قبل المدرسة " المؤتمر الأول لتطوير برامج إعداد معلمات دور الحضانة ورياض الأطفال، القاهرة، المجلس القومي للطفولة والأمومة.

أحمد خاطر وآخرون؛ دراسات في التعلم الحركى في التربية الرياضية، دار المعارف، القاهرة، ١٩٨٧م.

أحمد سمير مصطفى عونى؛ دراسة عن إعداد الأطفال رياضياً في سن ما قبل المدرسة بجمهورية مصر العربية

أحمد عبد الله العلى؛ الطفل والتربية الثقافية رؤية مستقبلية للقرن الحادى والعشرين، دار الكتاب الحديث، القاهرة، ٢٠٠٢م.

أحمد عزت راجح؛ أصول علم النفس، الطبعة الحادية عشرة، دار المعارف، القاهرة، ١٩٩٩م.

أحمد محمد عبد السلام، وعاصم صابر راشد؛ تأثير برنامج في التربية الصحية على الثقافة الصحية لتلاميذ المرحلة الابتدائية، بحث منشور، مجلة كلية التربية الرياضية كلية التربية الرياضية بجامعة أسيوط، ٢٠٠١/١٢/١٣م.

إخلاص محمد عبد الحفيظ، وإبتهاج طلبه؛ تأثير برنامج جمباز الموانع على بعض المهارات الحركية الأساسية لدى أطفال الرياض، بحث منشور، مجلة علوم الرياضة، كلية التربية الرياضية بالمنيا، عدد مايو ويونيو، ١٩٩١.

أسامة كامل راتب؛ سيكولوجية الطفولة والمراهقة، مكتبة مصر، القاهرة، ١٩٩٠م.

أنطونيو خير ياكوفا، ترجمة، محمد كمال مصطفى؛ التربية البدنية والنمو العقلى للأطفال، مجلة مستقبل التربية، اليونسكو، العدد الأول، ١٩٨٠م.

المجلس العربي للطفولة والتنمية؛ دراسة تحليلية عن واقع رياض الأطفال في الوطن العربي، القاهرة، المجلس العربي للطفولة، ١٩٨٩م.

جين مارزولو جانيك لويد، ترجمة؛ وليد غزالة، وعبدالستار حمدون؛ العالم مدرسة طفلك التعلم من خلال اللعب، دار الشئون الثقافية، بغداد، ٢٠٠٢م.

حامد عبد السلام زهران؛ علم نفس ونمو الطفل والمراهقة، دار عالك للكتب، القاهرة، الطبعة الرابعة، ١٩٧٧م.

حلمى المليجى وأخرون ؛ النمو النفسى، دار المعارف الجامعية، الإسكندرية، ١٩٨٢م.

خضير سعود الخضير؛ المرشد التربوي لمعلمات رياض الأطفال بدول الخليج العربي، الرياض، مكتب التربية العربي لدول الخليج، ١٩٨٦م.

رناد الخصيب؛ تربية طفل الروضة نشأة وتطور تاريخي، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩١م.

زكريا الشربينى، ويسريه صادق؛ تنشئة الطفل وسبل الوالدين في معاملته ومواجهة مشكلاته، دار الفكر العربى، القاهرة،١٩٩٦م.

زكريا الشربينى، يسرية صادق، تنشئة الطفل، دار الفكر العربي، القاهرة، ١٩٩٦م.

سعد مرسى أحمد، وكوثر حسين كوجاك؛ تربية طفل ما قبل المدرسة، عالم الكتب، القاهرة، ١٩٨٣م.

سهام محمد بدر؛ المرجع في رياض الأطفال، مكتبة الفلاح، بيروت، الطبعة الأولى، ١٩٩٥م.

سهير كامل أحمد؛ أساليب تربية الطفل بين النظرية والتطبيق، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٩٨م.

شوقي جلال ؛ غرس التفكير العلمي لدى الأطفال، الثقافة العلمية في كتب الأطفال، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٥م.

طارق محمد عبد العزيز، وعاصم صابر راشد؛ برنامج مقترح للقدرة الحركية والإدراك الحس حركى وأثره على تحصيل بعض المهارات والمفاهيم العددية والحسابية لدى طفل الروضة، بحث منشور، المؤتمر العلمي الدولي (الدور المتغير للمعلم العربي في مجتمع الغد "رؤية عربية")، كلية التربية جامعة أسيوط، ١٨ ٢٠ أبريل ٢٠٠٠م.

عاصم صابر راشد؛ برنامج مقترح لتدريب وصقل معلمة الروضة في ضوء متطلبات العمل المهنى، بحث منشور، المؤتمر العلمي العالمي السادس (المنظور والمظاهر الجانبية "البروفيل")، الكلية الأوربية لعلوم الرياضة بألمانيا، ٢٤٢٧ يوليو ٢٠٠١م.

عاصم صابر راشد؛ تأثير تنظيم محورى لبرنامج تربية حركية على التحصيل في بعض القدرات العامة لطفل رياض الأطفال، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط، ١٩٩٩م.

عبد العزيز الشنتاوي؛ "واقع رياض الأطفال في الوطن العربي\"، رياض الأطفال في الوطن العربي الواقع والمستقبل، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، ١٩٨٩م.

عزة خليل عبد الفتاح؛ روضة الأطفال مواصفاتها وبناؤها وتأسيسها وأسلوب العمل بها، القاهرة، دار الفكر العربي،١٩٩٤ .

عصام نمر، عزيزة سمارة؛ الطفل والأسرة والمجتمع، دار الفكر، عمان، الطبعة الثانية، ١٩٩٠م.

علاء الدين محمد عليوه؛ التمرينات البدنية المصورة (فردية زوجية جماعية) على شكل ألعاب صغيرة، دار بلال للطباعة، ٢٠٠٢م.

على أحمد لبن؛ مرشد المعلمة برياض الأطفال للمعلمات وطالبات التربية العملية والأمهات، القاهرة، د. ت.

علي فالح الهنداوي؛ سيكولوجية اللعب، مكتبة الفلاح الكويت، ٢٠٠٣م.

عواطف إبراهيم محمد؛ الطرق الخاصة بتربية الطفل وتعليمه في الروضة، مكتبة الأنجلو، القاهرة، ١٩٩٤م.

عواطف إبراهيم محمد؛ المفاهيم العلمية والطرق الخاصة برياض الأطفال، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٩٣م.

فايز قنطار؛ الأمومة نمو العلاقة بين الطفل والأم، الكويت، المجلس الوطني للفنون والآداب عالم المعرفة، ١٩٩٣م.

فتحية حسن؛ تربية الطفل بين الحاضر والماضي، القاهرة، دار الشروق، ١٩٧٩م.

فوزية دياب؛ نمو الطفل وتنشئته بين الأسرة ودور الحضانة، القاهرة، مكتبة النهضة المصرية (الطبعة الثانية)، ١٩٨٠م.

فوزية دياب؛ دور الحضانة، القاهرة، مكتبة النهضة المصرية، الطبعة الثانية، ١٩٨٦م.

كوتونى برناندى، ترجمة، طارق الأشرف؛ تعالو نلعب سوياً، ٢٣٦ لعبة للأطفال من ٣ : ٦ سنوات، دار الفكر العربى

كوثر حسين كوجك، وسعد مرسى أحمد؛ تربية الطفل قبل المدرسة، عالمية الكتب، ١٩٩٢م.

محمد حسن الألفي؛ (طفل سوبر)، نحو طفولة عربية أفضل، القاهرة، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ١٩٨٩م.

محمد عماد زكي؛ تحضير الطفل العربي للعام ٢٠٠٠، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٩٠م.

محمود العربى شمعون؛ التدريب العقلى في المجال الرياضى، الطبعة الثانيـــة، دار الفكـــر العربـــى، ٢٠٠١م.

محمود عطا عقل؛ النمو الإنساني الطفولة والمراهقة، دار الخريجى، الطبعة الرابعة، ١٩٩٧م.

مواهب إبراهيم عياد؛ النشاط التعبيرى لطفل ما قبل المدرسة، منشأة المعارف، الإسكندرية.

هدى قناوي؛ الطفل تنشئته وحاجاته، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٨٣م.

هدى محمود الناشف؛ استراتيجيات التعلم والتعليم في الطفولة المبكرة، دار الفكر العربـــى، القـــاهرة، ١٩٩٧م.

هدى محمود الناشف؛ رياض الأطفال، القاهرة، دار الفكر العربي، ١٩٨٩.

هويدة حنفي محمود؛ " أثر الالتحاق بدور الحضانة على التحصيل الدراســـي والســـلوك الاجتمـــاعي لتلاميذ المرحلة الابتدائية"، رسالة ماجستير كلية التربية جامعة الإسكندرية، ١٩٨٥م.

Antje Kientz & Deibel ؛ Mit Allen Sinnen Draupen Und Drinnen , Aol Verlag , 1996 .

Armin Krenz & Heidi Rännau؛ Entwicklung Und Lernen Im Kindergarten, Freiburg, 1997.

Baer, Ulrich؛ 666 Spiele fuer jede Gruppe fuer alle Situationen. Seelze Velber 1994.

Belka, David E., & Williams, Harriet G.؛ Canononical Relationships Among Perceptual-Motor, Erceptual, And Cognitive Behaviours In Children, R. Q. Vol. 51, No. 1980.

Bronferbrenner, U.؛ Wie Wirksam Ist Kompensatorische Erziehung ?, Stuttgart, 1974.

Bucher , C . A ؛ Foundation Of Physical Education , 8th , Ed. C.V Mosby Co. , St . Louis , 1979.

Caillois, Roger؛ Die Spiele und Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt am Main/ Berlin/ Wien 1982.

Doeber, Erika und Huga, Kleine Spiele. 19. Voellig ueberarbeitete und erweiterte Auflage, Berlin 1994.

Duderstadt, Matthias؛ Aethetik und Wahrnehmung. In؛ Duderstadt, Matthias(Hrsg.)؛ Kubst in der Grundschule. Fachliche und faecherintegrierende aesthetische Erziehung. Arbeitskris Grundschule, Frankfurt am Main 1996.

Emmenecher, Ingrid/Polzin, Manfred؛ Kinderspiele in der Grundschule. In Die Grundschulzeitschrift, H. 70/1993, S. 22 – 25.

Eric James , Gundrum , the impact of an extra year of school on developmentally Delayed Kindergarten students \" Ed. D, Northern Arizona university, 1993.

Folio, Mary Rhonda, Ed. D.؛ Validation Of Development Motor Sacles And Programed Activities For The Development Of Motor, Skill Achievement Dissertation Abstracts Intrenational, Vol. 36, No. 8 P. 5123, 1976.

Foster Vannier ؛ Teaching Physical Education Elementary School , W. B Company Fifth Editian , 1973.

FUNKE, Jürgen؛ "Körpererfahrung". In؛ Sportpädagogik, 4, (1980/4)؛ 13-20.

Futrell, Willer Liller, Jr.؛ An Elementary Science Study (E S S) Instruction Program For Georaphically Isolated Elementary Teachers, Dissertation Abstracta, 36 (7). 4219 – A, Januery 1976.

Good Frey, B, B, & Kephart, N,؛ Movement Pattens And Motor Education Appletury Cofts N.Y,1969.

Hall, John William, The Influence Of Selected Activity Programs An Strength Of The Thigh And Leg Extensors Of Preschoolers As Measured By Cable Tension, University Of Oreoon,1975, Abst. Vol, 36, A. No. 9, March, 1976.

Harris, S.G.؛ The Use Of Manipulative In The Development Of Prereadiness Skills In Disadvantaged Kindergarten Children, 1985, D.A.I, Vol. No. (12), A, June.

Hilscher, H.؛ Materialien Zur Sozialen Erziehung Im Kindergarten, Heidelberg, 2. Auflage, 1976.

Huizinga, Johan؛ Homo Ludens. Vom Ursprung der kultur im Spiele. Hamburg 1956 (Reinbek bei Hamburg 1987).

Joseph F . Callahan , Leonrd H . clark ,Foundation of Education , N. Y. Mecmillan Publishing, 1983.

Joseph T . Klapper , The Effects of Mass Communication ,N.Y. ؛ The free Press, 1960.

Koeckenberger; Helmut؛ „Emotionen bewegen leibhaftig. Psychodrama meets Psychomotorik". In؛ Praxis der Psychomotorik, 25, (2/2000)؛ 10-19.

Kolb, Michael؛ „Die Entwicklung der Leibwahrnehmung". In؛ BALZ, Eckart/Neumann, Peter؛ Wie pädagogisch soll der Schulsport sein? Reihe؛ Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport. Hofmann؛ Schorndorf, 1997, S. 127-140.

Kuekelhaus, Hugo/ zur Lippe, Rudolf؛ Entfaltung der Sine. Ein (Erfahrungsfeld) zur Bewegung und Besinnung. Frankfurt am Main 1982.

La Shier, William S., Jr., Gene E. Hall. And Joel Colbert. " In –Service Education. Identifying And Responding To Concerns Of Teachers Of Science Curricculm Improvement Study Materials. " Paper Present At The Annual Meeting Of The Association For The Education Of Teachers In Science. Philadelphia, Pennsylvania, March 18-20, 1976.

Lois Dusenberry؛ Astudy Of The Effects Of Training In Ball By Children Ages Three To Seven, Research Aurtery 1975.

Maglothin, Willian J.؛ The Professional Schools, New York, The Center For Applied Researchin Education, Inc., 1964.

Meszaros, Lois Chilcoat, Ph. D.؛ Effects Of Assensorimotor Skils, Curriculum On The Senorimotor Skills, Body Awareness And

Readiness For Learni Of Developmentally Lagging Kindergarten Students No. 8, P. 1363, 1979.

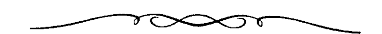
Mukhima, V. ؛ Growing Up Human, Moscow, Progress Publishers, 1984.

Parker, Tonisa W. ؛ A Study Of Teacher And Student Teacher Role Preferences Before And After Interoductory Counselling Skills Training, Michigan Uni. 1982.

Polzin, Manfred (Hrsg.)؛ Bewegung, Spiel und Sport in der Grundschule. Fachliche und faecheruebergreifende Orientierung, arbeitskreis Grundschule, Frankfurt am Main 1992.

Trebels, A. H.؛ „Bewegungsgefuehl؛ Der Zusammenhang von Spueren und Bewirken“ In؛ Sportpaedagogik (4/1990)؛ 12-18.

Vogisinger, Josef؛ „Bewegungserziehung unter dem Aspekt der Entwicklung und Förderung der psychischen Funktionen“ In؛ Bewegungserziehung, 53, (1999/6)؛ 19-23.





الباب الثالث

نموذج لبرنامج ألعاب حركية



الباب الثالث
نموذج لبرنامج ألعاب حركية

تقديم

تعمل وزارة الشباب على توفير فرص النمو الشامل المتكامل المتزن للنشء والشباب والارتقاء بالمستوى الصحي والنفسي والاجتماعي لهم ودعم وتأصيل القيم الروحية والخلق الاجتماعي والسلوك الديمقراطي وتنظيم واستثمار أوقات الفراغ للشباب وتشجيع روح المبادأة والابتكار واستغلال الطاقات لدى النشء والشباب بما يكفل تكوين المواطن جسميا وعقليا وخلقيا وثقافيا ، وفى إطار السياسة العامة والفلسفة التربوية للدولة.

ومن منطلق الحرص على تنمية شباب مصر اجتماعياً وفكرياً واقتصاديا وتأكيداً على الاهتمام بالنشء والشباب ووضعه في مقدمه أولويات العمل الوطنى في المرحلة القادمة فقد حددت وزارة الشباب أهدافها ومن بينها الأهداف التالية:

- رعاية النشء والشباب وصياغة شخصية الشاب المصري من النواحى الرياضية الصحية والاجتماعية والفكرية والروحية والعلمية حتى يساير ويواكب التقدم العلمى والتكنولوجيا المتطورة في مختلف أنحاء العالم المتطور.
- توسيع قاعدة الممارسة الرياضية ورعاية البطولة وبالأخص صناعة البطل الأولمبي
- توسيع دائرة مشاركة الفتاة والمرأة في الأنشطة المختلفة.
- إنشاء مراكز شباب جديدة وحديثة في القرى المحرومة وتحديث المراكز القائمة واستكمال المرافق المنشأة وإنشاء الملاعب متعددة الاستخدام وتزويدها بالإضاءة لخدمة الأنشطة المختلفة.
- إنشاء ملاعب مفتوحة بمناطق التجمعات السكنية والعمالية وصيانة ما هو قائم منها.

كما تضمن قرار السيد رئيس الجمهورية بإنشاء وزارة الشباب مجموعة من الأهداف التي تسعي الوزارة إلى تحقيقها وهي:

- توفير فرص النمو المتكامل للنشء والشباب ،
- الارتقاء بالمستوي الصحي والنفسي والاجتماعي لهم ،
- دعم وتأصيل القيم الروحية ، والخلق الاجتماعي والسلوك الديمقراطي ،
- تنظيم استثمار أوقات الفراغ للشباب.
- تشجيع روح المبادأة والابتكار ،
- استثمار الطاقات لدي النشء والشباب بما يكفل تكوين المواطن جسمانياً وعقليا وخلقيا وثقافيا في إطار السياسة العامة والفلسفة التربوية للدولة ،

وتعتبر مراكز الشباب والأندية ركيزة أساسية لتحقيق هذه الأهداف من خلال برامجها المختلفة انطلاقا من كونها هيئات رياضية وشبابية تقدم الأنشطة التربوية للشغل المثمر لأوقات الفراغ.

والتربية الرياضية والحركية في الأندية ومراكز الشباب لها أشكال متعددة منها اللعب والحركة وكذا ممارسة بعض الألعاب الجماعية أو الفردية، والتربية الحركية للأطفال قد يفهم منها ما يسمي بقاعة أو صالة الألعاب البدنية الحركية للأطفال ولكنها في الواقع الاستمتاع بوقت الفراغ والحافز علي الحركة.





إن غرفة أو صالة الألعاب البدنية والحركية للأطفال تعتبر إلى جانب الأماكن المتاحة للحركة في المنزل ومع الأقران وفي الروضة والمدرسة عالم الحركة بالنسبة للأطفال، ومن المأمول أن يتمكن الكثير من الأطفال من ممارسة نشاطهم البدنى والحركي في مركز الشباب أو النادي، فلقد أصبحت عملية التكليف بتطوير الاحتياجات الحركية مع الأشراف التام عليها مرتبطة بالواجب الذي يبحث بصورة من النقد عما يقدمه كل مركز شباب أو نادي للأطفال.



من المتوقع أن الأنشطة البدنية والحركية والرياضية للأطفال في الأندية ومراكز الشباب بدأت في التحول وبصورة سريعة، حيث يجب أن تكون في أفضل صورها في سن التعلم الحركي ما بين ٦ إلي ١٥ سنه وبخاصة لدي الأطفال الذين يريدون التركيز علي نوع معين من الرياضات ولديهم الاستعداد لكي يتعلموا القواعد الأساسية للمسابقات والألعاب، أما الأطفال الذين لا يحفزون لممارسة رياضة معينة وليس لديهم الصبر الكافي عند ممارسة الرياضة أو عند التدريب، أو الذين يحققون أخطاء متعددة في عملية التدريب أو المسابقات وليس لديهم روح الجماعة، لا يمكن أن يجدوا الطريق لممارسة النشاط الحركي في مركز الشباب أو النادي، ولذا نجد أنه من أهم ما يلزم الأطفال في سن المدرسة من الطلائع بمراكز

الشباب والأندية هو ملاعب مخصصة أو مساحات خالية أو قاعات واسعة مفرغة لتكثيف النشاط الحركي لديهم ولتبدأ أجسامهم بالإحساس بالمعايشة بالمكان والبيئة بهم وكذلك الاتصال الحركي وفهم ما يتعلق بحركات أجسام الأخريين.



ومما له أهمية خاصة بالنسبة لمراكز الشباب والأندية أن تتوسع وتتطور، وتطور ما يقدم لهؤلاء الأطفال من برامج وإلا سوف ينصرف الأطفال ولا يلتفتوا إلى ما يقدم، خاصة إذا كان ما يقدم لا يثير دوافعهم ولا يتحدى قدراتهم.

لذا سنعرض تجربتنا التي قمنا بتنفيذها ببعض مراكز الشباب والأندية وشارك فيها الطلائع وكذلك في بعض المدارس وشارك فيها التلاميذ، والتجربة تتضمن مجموعة من المسابقات والألعاب الصغيرة التي تتضمن الأنشطة البدنية والحركية.

وبصورة بديهية لا بد أن يتم تحديد البرنامج الذي يطمع مركز الشباب أو النادي إلي العمل به وتنفيذه للأطفال بما يتناسب والخصائص المميزة لهذه المرحلة السنية.

وبعد أخذ هذا القرار لابد أن يحدد مركز الشباب أو النادى أو المدرسة أو أعضاء النادي الخطة الفعلية لتنفيذ البرنامج المختار، كذلك لابد وقبل البدء في البرنامج إعداد كل الأعمال النظرية التنظيمية، وكذا توفير الأجهزة والأدوات وتوزيعها حسب أماكن الاستخدام وإعلام المشاركين في البرنامج ... إلخ، كما

يقترح إجراء يوم أو أمسية لإعطاء معلومات عن البرنامج، كما ينبغي وجود الحكام والمدرب الذي سيشرف علي تدريب الأطفال حتى يكون لدي الوالدين صورة كاملة عن الشخص الذي سيشرف علي أولادهم ذلك إلي جانب وجود أحد ممثلي النـــادي أو مركز الشباب والذي يكون موجود بصفة دائمة لحل أي مشكلة إدارية أو مالية.

خطوات إعداد البرنامج

تتضمن خطوات إعداد البرنامج ما يلي:

١- تحديد أهداف البرنامج المراد تنفيذه بدقة ووضوح.

٢- تحديد عدد المشاركين في البرنامج وشروط إجرائه، وهذا يــرتبط تمامــاً بالمساحات الخالية التي يتم تنفيذ البرنامج فيها.

٣- توفير الأدوات اللازمة، أو اختيار الألعاب والمسابقات طبقــاً لــلأدوات المتوفرة، مع العلم بأنه قد يختل برنامج اللعب بسبب انعدام الأدوات اللازمة وتبديلها بأخرى غير مناسبة، وتحتاج الألعاب والمسابقات إلــى أعــلام وأشــرطة ملونــة ومختلف أحجام الكرات والأطواق وحبال الوثب و.....الخ، والأفضــل أن تكــون الأدوات ذات ألون زاهية.

٤- الأخذ بعين الاعتبار حالة الطقس عند إجراء وتنفيــذ البرنــامج، فحالــة الطقس تؤثر في اختيار محتوى كل لعبة ومسابقة.

٥- اختيار محتوى البرنامج من ألعاب ومسابقات ترتبط بأهداف البرنامج وان تكون مناسبة للمرحلة السنية بخصائصها المختلفة من حيث النمــو والاســتعدادات البدنية والحركية.

٦- إعداد المكان لإجراء وتنفيذ البرنامج طبقاً لمحتوى البرنامج ومحتوى كل لعبة ومسابقة، فاللعب في الهواء الطلق يحتاج إلى إعداد يختلف عن تلك التي تنفــذ في الصالات المغطاة، وعلى المشرف قبل تنفيذ البرنامج أن يتعرف مسبقاً بشــكل جيد على المكان وان يضع الحدود الزمنية المناسبة للعب.

٧- تخطيط مكان تنفيذ اللعب (الساحة)، ويفضل أن يتم ذلك قبل موعد بدء تنفيذ البرنامج حيث يحتاج ذلك إلى وقت طويل، ويجب أن تكون حدود كل لعبة ومسابقة مخططة بوضوح لكى يسهل على المشاركين في اللعب وبخاصة الأطفال ملاحظتها خلال الممارسة.

٨- وضع الأدوات اللازمة لتنفيذ البرنامج في مكان قريب، ومراعاة توزيع الأدوات على المشاركين أو وضعها أثناء شرح الألعاب والمسابقات.

٩- تنظيم المشاركين في اللعب وتوزيعهم عند شرح اللعبة أو المسابقة بحيث يرون المشرف ويسمعون حديثة بشكل جيد، ولا يجب عند شرح اللعبة أو المسابقة أن يواجه الأطفال أو المشاركين في اللعب الشمس أو النوافذ الزجاجية، وعلى المشرف أن يتخذ مكاناً بارزاً بحيث يستطيع رؤية كافة المشاركين ومراقبة سلوكهم.

١٠- شرح اللعبة أو المسابقة، حيث يتعلق النجاح في التنفيذ إلى حد كبير على شرح القواعد، وطريقة الأداء، ويجب أن يكون الحديث قصيراً، فالشرح الطويل يمكن ان يؤثر تأثيراً سلبياً في فهم اللعبة أو المسابقة، كما يجب أن يكون الحديث منطقياً ومتتابعاً، أى يتضمن الخطوات التالية:

- أسم اللعبة أو المسابقة.
- الهدف من اللعبة أو المسابقة.
- دور المشاركين في اللعب وأماكن وقوفهم.
- كيفية تنفيذ اللعبة أو المسابقة،
- القواعد الواجب مراعاتها لضمان تحقيق اللعبة أو المسابقة لأهدافها.
- طريقة تحديد الفائز إذا هدفت اللعبة أو المسابقة إلى ذلك.

١١- اختيار اللاعب الرئيسى لكل لعبة فذلك يؤثر تأثيرا تربوياً في الأطفال، ومن المستحسن أن يتبادل هذا الدور أكبر عدد ممكن من الأطفال المشاركين في اللعب.

١٢- توزيع المشاركين في اللعب إلى مجموعات (إذا كانت اللعبة تتطلب ذلك كألعاب التعارف مثلاً، وفى الحالات التي يجب فيها تشكيل فرق متساوية القــوة)، لذلك يجب على المشرف أو المعلمة مراعاة ذلك.

وينصح بضرورة تواجد طبيب أطفال لتوفير الأمان للمشاركين بالبرنامج.

خطوات تنفيذ البرنامج:

ولتنفيذ مثل هذه البرامج لابد من اتخاذ خطوات وإجراءات تتمثل في:

١ - الإعلان والدعاية عن البرنامج قبل بدية التجهيز له بحوالي أسبوعين إلى ثلاثة أسابيع بالوسائل التالية :

أ- تعليق الملصقات والإعلانات في أماكن ظاهرة.

ب- توزيع منشورات للدعاية في الأماكن العامة والمؤسسات والمنازل.

ج- نشر المعلومات عن البرنامج في الهيئات والمؤسسات التربوية والشبابية وكذا لدي الأشخاص المهتمين بهذه النوعية من البرامج.

٢- قبل بدء تنفيذ البرنامج بحوالي ١ : ٢ أسبوع يتم الإعلان عن البرنـــامج بالجرائد والإذاعات الداخلية المحلية.

٣- قبل حوالي ثلاثة أيام من تنفيذ البرنامج يتم:

- إعادة الاتصال مع الهيئات والمؤسسات التربوية والشبابية والأشخاص الذين يهمهم ما يقدمه البرنامج للأبناء.
- برنامج تثقيفى عن أهمية اللعب التربوى في شكل مقالات في الجرائد.
- عمل إجتماع للمشرفين المعاونون في البرنامج وعرض نموذج للبرنامج مـــع الأهتمام بتنمية الجانب المعرفى لديهم.

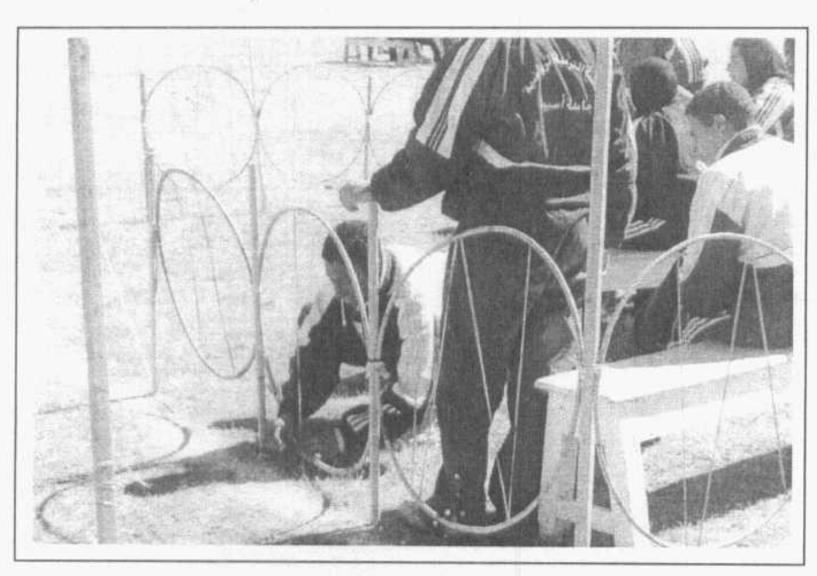
٤- خلال تنفيذ البرنامج يجب مراعاة ما يلى:

- استمرار الإعلان وعرض بعض الصور.

- استثارة الدافع على المشاركة، الدافع الرئيسى على المشاركة في مثل هذه البرامج لابد وأن يكون نابعا من جاذبية البرنامج، وهو يمكن التوصل إليه عن طريق:
  - برامج حركية تتضمن ألعاب ومسابقات متجددة.
  - إضافة أجهزة وأدوات للبرنامج تجذب إنتباه الأطفال وتحقق لهم المتعة.
  - إشباع احتياجات الأطفال للحركة واستثارة اهتمامهم.

٥- إعداد المكان لتنفيذ الألعاب والمسابقات.





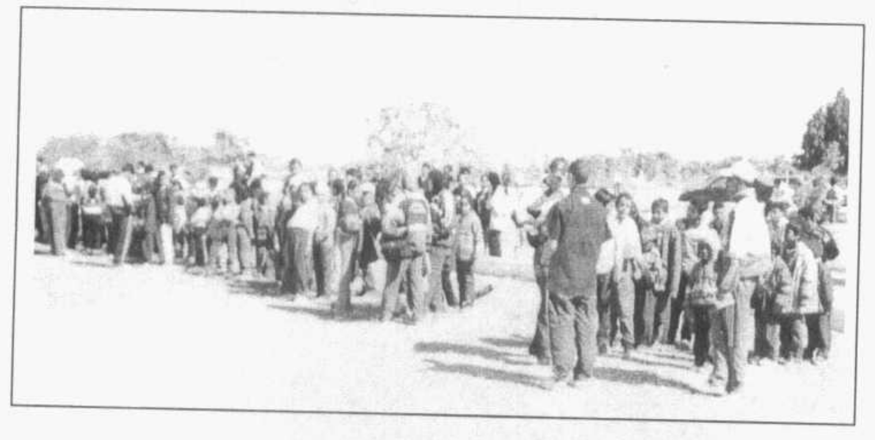
٦- تكوين المجموعات: مثل هذه البرامج عادة ما تقدم للأطفال ما بين سن الخامسة والخامسة عشر ولكلا الجنسين أولاد وبنات، ولتوفير فرص ملاحظة كل طفل بصورة منفردة لابد أن تظل المجموعات محدودة حتى يمكن متابعة أداء كل طفل من الأطفال وتقييم ما يقوم به، لذا يستحسن أن نوزع المجموعة إلى مجموعات صغيرة يتراوح عدد كل منها ما بين خمسة أطفال وأثنى عشرة طفلاً.



٧- توفير بيئة جيدة للعب، ويقصد بالبيئة كل ما يحيط بالطفل وهو ما يعنى وجود جو من الألفة والود حيث يدرك الأطفال أن هناك من يعمل على إرضاء رغباتهم، وإشباع حاجاتهم وان الهدف الحقيقى للجميع هو اسعادهم.

٨- إشباع الاحتياجات الفردية: بمعنى أن يضم البرنامج الألعاب والمسابقات الحركية، وأن يعد بحيث يعمل على إشباع الاحتياجات الذاتية لدى الطفل، وهذا يعنى أن الطفل يمكن أن يختار أنشطة حركية أو مسابقة يحددها هو ما دامت في إطار أمن ويمكن تنفيذها، وفى المهام الحركية لابد لكل طفل أن يجد الإمكانيات المتاحة للحل بنفسه وأن يكون لديه الاستطاعة على إنجاز هذه المهام.

٩- مراعاة تطبيق الأسس والقواعد اللازمة أثناء تنفيذ البرنامج مثل (قواعد التنظيم وتوزيع المجموعات والانتقال من لعبة إلى مسابقة) كما يجب النظر إليها بعين الاعتبار والالتزام بها ما أمكن.





١٠- إعطاء الفرصة لممارسة اللعب الفردى أو في المجموعة: أى أن يحتوى البرنامج على مسابقات وألعاب يقوم الطفل فيها منفرداً، كما يمكن للطفل أيضا أن يمارس ألعاب أخرى في المجموعة (اللعب بقواعد مبسطة، مهام لكل أثنين أو لمجموعات كاملة) ربما يوجد في بداية تنفيذ البرنامج بعض الأطفال الذين ما

يزالون غير قادرين على الانسجام والاندماج في المجموعة لذلك يجب وضع برامج تناسب هؤلاء الأطفال وان تمكنهم من الأداء منفردين وتمكنهم من الممارسة ثم الاندماج تدريجياً مع المجموعة.

١١- التحفيز عن طريق الاهتمام والتقرب إلى الطفل: حيث لابد من التشجيع لكل ما يحققه الطفل من نجاح في أداء المهام والواجبات الحركية مهما كانت، كما يجب تشجيعه عند أداء الخطوات البسيطة التي تعلمها بحيث يصبح الطفل مدركا لها، ويقل نجاح هذا التحفيز إذا أزداد المدح عن اللازم بل يمكن الحصول على نتائج أفضل من خلال الاهتمام والعطف أو الحنو على الطفل.

١٢- تقديم مستويات مختلفة من الصعوبات، فلكى يتمكن كل الأطفال من أداء ناجح لابد أن يراعى دائما الفروق الفردية وتقديم درجات مختلفة من الصعوبة، بعد ذلك يمكن للأطفال أن يختاروا بأنفسهم أى الصعوبات يمكنهم أدائها على أفضل الصور.

١٣- مراقبة سير اللعب وسلوك المشاركين في اللعب، ومن الضرورى بدء اللعب بصورة منظمة وفى الوقت المحدد بإشارة متفق عليها (الأمر، الصفارة، الإشارة بالعلم، تلويحة باليد،النقر على أداة محددة)، وينصح باستخدام مختلف الأوامر والإشارات لتنمية دقة وسرعة ردود الفعل الحركية لدى الأطفال، وعلى المشرف أن يثير إهتمام وولع الأطفال باللعب.

١٤- تتطلب كل لعبة أو مسابقة تحكيماً موضوعياً وغير متحيز، حيث تفقد الألعاب والمسابقات قيمتها التربوية إذا لم تراعى قواعدها عند التنفيذ.

١٥- أثناء فعاليات البرنامج لابد من تفريغ النتائج على كل من المستوى بين الفردي والجماعي حتى يمكن تحديد مستوى كل مجموعة ومستوى كل طفل بعد الإنجاز مباشرة مع مراعاة عدم وضع مقارنات بين الأطفال ببعضهم ببعض، وليكن الهدف هو تحديد مستوى كل طفل ومقارنته بإنجازه الشخصي.

وينبغي أن تكون كل هذه الإرشادات كالخطوط الحمراء عند تنفيذ البرنامج فهي تؤثر بشكل ملحوظ على اختيار المضمون والأجهزة والأدوات وكذا على سلوك المشرف أو المدرب القائم بالأداء ذاته بالاشتراك مع الأطفال.

المهام الرئيسة للمشرف على تنفيذ البرنامج

يعتبر المشرف على تنفيذ البرنامج أحد العناصر الرئيسة عند وضع البرنامج، لذا يجب أن يكون منظماً للعب ومربياً للأطفال أثناء التنفيذ. وعليه أن يسعى وهو ينفذ البرنامج إلى ما يلي:

- إكساب الأطفال اللياقة البدنية والحركية.
- إكساب الأطفال المهارات الحركية الأساسية وتحسين القدرات الحركية اللازمة.
- تربية الصفات الأخلاقية الإرادية اللازمة للأطفال.
- غرس خبرة تنظيم الألعاب ليعيد الأطفال ممارستها وتنفيذها بصورة مستقلة.
- تربية الصداقة وروح الجماعة والمسئولية والانضباط من خلال تفاعل الأطفال واندماج بعضهم ببعض في شكل مجموعات، والمثابرة لإنجاز الواجب الحركى الذي كلفوا به.
- البعد تماماً عن الألعاب غير التربوية والتي قد تربى عند الأطفال سلوكيات غير مرغوبة ولها طابع غير صحى.
- التركيز على الألعاب التي تحقق أهداف تربوية إيجابية، فالبرنامج يجب أن يتضمن في محتواه المسابقات والألعاب ذات الطابع التربوى.

- منع نواحي السلوك السلبية كسرعة التأثر المفرطة، والجدال، وعدم مراعاة قواعد اللعب وما إلى ذلك.
- تربية إرادة الأطفال على تذليل الصعوبات التي تواجههم بكل لعبة ومسابقة لتحقيق الهدف المطلوب دون مخالفة لقواعد اللعب، وعلى المشرف وضع صعوبات أخرى لكي يبذل الأطفال جهودهم ليتغلبوا عليها.
- توضيح محتوى كل لعبة أو مسابقة للأطفال، والمهام المطلوبة منهم، وكذلك قواعد اللعب عن طريق العرض ووسائل الإيضاح التي توضح الأدوات والرسوم التي يشار فيها إلى توزيع المجموعات وتخطيط المكان.
- تعويد الأطفال على إدراك ما يقومون به من نشاط حركي وتصرفات مختلفة، وفهم نجاحاتهم وأخطائهم وتذليل سلوك وتصرف أقرانهم للتعرف على أخطاء اللعب ومحاولة علاجها.
- استغلال نشاط الأطفال في اللعب لتربية خبراتهم التنظيمية، وعلى المشرف أن يكلف بعض الأطفال بلعب دور رئيس المجموعة، ويتيح للأطفال الآخرين نفس الدور.
- الانتقال من الألعاب والمسابقات المعروفة إلى غير المعروفة، ومن السهلة إلى الصعبة بالتدريج.
- مراعاة أن الألعاب والمسابقات السهلة لها أهمية كبيرة بالنسبة لتنمية الثقة عند المشاركين في اللعب وبخاصة الأطفال، والألعاب والمسابقات التي يصعب على الأطفال لعبها تقلل اهتمامهم بممارستها.
- توزيع الأدوار في اللعب وفقاً لاستعدادات وإمكانات المشاركين في اللعب.
- عند إدخال ألعاب ومسابقات جديدة وصعبة يجب توفير منظمين ومرشدين لها.

محتوى البرنامج

اللعبة الأولى: (سباق الجوالات)

نوع اللعبة: ترويحية (فردية وجماعية).

عدد المشاركين: مجموعات كل مجموعة (٥) أطفال.

الأدوات اللازمة: خمس جوالات.

مكان اللعب: مساحة ٢٠× ١٠ م مقسمة لحارات كل منها بعرض متـــران وبطـــول عشرين متراَ، تبدأ بخط عريض عند البداية وخيط مثبت على قائمين عند النهاية.

عدد المحكمين: (٢) أحدهما عند خط البداية والآخر عند خط النهاية.

الفكرة و ـريقة الأداء: الأطفال وقوف داخل الجوالات عند خط البداية وعنـــد ســـماع إشارة البدء يقوم الأطفال بالوثب وهم داخل الجوالات للأمام بالقـــدمين محـــاولين الوصول إلى خط النهاية.



ـريقة تحديد الفائز: وفقاً لترتيب اجتياز خط النهاية بحيث يحسب للفائز الأول خمسة نقاط، والثانى أربعة نقاط، والثالث ثلاثة نقاط، والرابع نقطتان، والخـــامس نقطـــة واحدة، ثم يحسب مجموع النقاط ككل للفريق.

ملاحظات وإرشادات:

- يفضل أن تؤدى هذه اللعبة على ملاعب النجيـــل أو أرض طريـــة أو أرض

مفروشة بشئ لين ثابت.

- تقديم المساعدة من قبل الحكام قبل تعرض الأطفال للوقوع وإعانتهم على الاستمرار في الوقوف داخل الجوال واستكمال المسابقة.
- لا مانع أن يكون هناك أكثر من فائز ويتم تحديد ذلك عن طريق ترتيب الدخول واجتياز خط النهاية.

اللعبة الثانية (نقل الأدوات)

نوع اللعبة: فردية ويمكن أن تتحول إلي جماعية في حالة زيادة عدد المشاركين في اللعب.

عدد المشاركين: مجموعات كل مجموعة خمسة أطفال.

الأدوات اللازمة:

- ١٠ صناديق خشبية (منهم خمسة عند خط البداية وخمسة عند خط النهاية).
- ١٠ صولجانات.
- ١٠ كرات طائرة.
- ١٠ كرات تنس أرضى.
- نماذج مختلفة لدمى من لعب الأطفال بعدد يقبل القسمة على خمسه ويتناسب وعدد التكرارات وزمن اللعبة.
- ٢٠ قمع.

الملعب: مساحة فضاء بطول ٥٠ متر وعرض ١٠ متر مقسمة إلى خمسة حارات.

عدد المحكمين: خمسة حكام عند خط النهاية بجانب كل صندوق حكم، وحكم عام عند خط البداية لاعطاء إشارة البدء.

الفكرة وطريقة الأداء: الملعب معد على هيئة حارات، وعلى رأس كل حارة صندوق به الأدوات، والأطفال وقوف عند خط البداية بجانب صندوق الأدوات، عند سماع إشارة البدء يقوم الأطفال بنقل أداه واحدة والجرى لوضعها في الصندوق الموضوع

خلف خط النهاية، وهكذا يتكرر ذلك إلي أن يتم نقل جميع الأدوات من قبل جميع الأطفال.



ـريقة تحديد الفائز: يفوز الطفل الذي ينتهي أولا من نقل جميع أدواته، ولتنمية روح الفريق والانتماء إليه يمكن أن يكرر كل طفل في المجموعة نفس الأداء وتجمع الدرجة الكلية للمجموعة.



ملاحظات وإرشادات:

- يمكن إضافة عوائق ما بين خط البداية والنهاية تتحدى قدرات الأطفال المشاركين في اللعبة.
- يجب نقل أداة واحدة أو نموذج واحد في كل مرة ووضعه داخل الصندوق

الموضوع خلف خط النهاية.

- يمكن أن تتحول اللعبة إلي لعبة تتابع جماعي باشتراك الأطفال في شكل فرق كل فريق يتكون من خمسة أطفال يقفوا في شكل قاطرة، على أن يقف الطفل الأول على بعد عشرة أمتار من خط البداية وان تكون المسافة بين كل طفلين عشرة أمتار على أن يسلم الطفل الأول الاداه للطفل الذي يليه وهكذا.

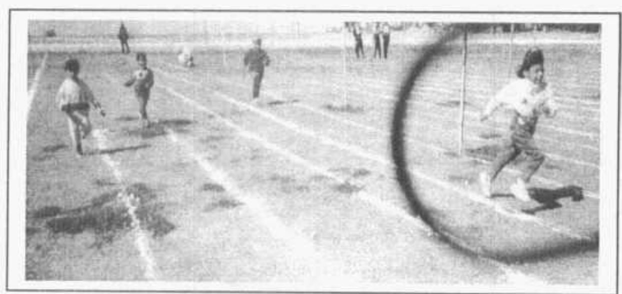
اللعبة الثالثة (الأسرع)

نوع اللعبة: فردية وجماعية.

عدد المشاركين: غير محددة العدد.

الأدوات اللازمة: أداة مناسبة لإعطاء إشارة البدء كمسدس الصوت أو الصفارة.

الملعب: مساحة مقسمة لحارات تتناسب وعدد المشاركين والمساحة المقترحة ٥٠ متر طولا × عشرة أمتار للعرض على الأقل، تقسم لخمسة حارات للعدو – عرض الحارة متر ونصف المتر على أن تكون الخطوط الفاصلة بين كل حارة خمسة سم.



عدد المحكمين: حكمان

أحدهما عند خط البداية والآخر عند خط النهاية.

الفكرة وطريقة الأداء: الأطفال في وضع البدء المنخفض، كل منهم في حارة، وعند سماع إشارة البدء يقوم الأطفال بالعدو إلى أن يعبروا خط النهاية.

طريقة تحديد الفائز: الطفل الذي يجتاز خط النهاية أولا هو الفائز، أو يحدد الفائز بطريقة الدرجات المتسلسلة تنازلياً لكل من يجتاز خط النهاية بحيث يحصل الطفل الذي اجتاز خط النهاية أولاً خمسة درجات والطفل الأخير درجة واحدة.

ملاحظات وإرشادات:

- يمكن تحديد الفائز بطريقة الأسرع في كل محاولة كما يمكن أيضا بطريقة حساب الزمن.
- في حالة اشتراك أعداد كبيرة من الأطفال يمكن عمل تصفيات لتحديد افضل خمسة فائزين أو اقل أو اكثر.
- يجب أن يبدأ الأطفال بالعدو من وضع البدء المنخفض.
- لا مانع من تعليم الأطفال وضع البدء المنخفض قبل تنفيذ المسابقة.



اللعبة الرابعة (التصويب على الهدف)

نوع اللعبة: فردية.

عدد المشاركين: خمسة أطفال.

الأدوات اللازمة:

- خمسة أهداف خشبية بمساحة
- حجم الورقة A 4 على الأقل.
- خمسة بطاقات ورقية بها ثلاث مستطيلات متدرجة في المساحة ومختلفة الألوان.
- خمسة كرات تنس طاولة.

الملعب: مساحة ٥×٥ متر ويقسم إلى خمسة حارات كل حارة تنتهي بهدف للتصويب.

عدد المحكمين: خمسة حكام على أن يخصص حكم لكل هدف أو لكل لاعب.

الفكرة و طريقة الأداء: الأطفال وقوف خلف خط البداية والذى يبعد عن الهدف مسافة من ٣ : ٥ متر وفقاً للسن، وعند اشارة البدء من كل حكم على حده يقوم كل طفل بالتصويب خمس مرات متتالية محاولا إصابة مركز المستطيل الأصغر وتحتسب

النقاط كالتالي:

في مركز المستطيل الأصغر أو على حدوده ثلاثة نقاط.

في مركز المستطيل الأوسط أو على حدوده نقطتان.

في مركز المستطيل الأكبر أو على حدوده نقطة واحدة.

وإذا خرجت كرة التنس خارج اللوحة لا يحسب شئ.



طريقة تحديد الفائز:

تجمع لكل طفل نقاط بعدد الرميات التي أحرزها والفائز صاحب أعلى درجة.

ملاحظات وإرشادات:

- تثبت البطاقات جيدا على اللوحات الخشبية بارتفاع يتناسب وطول الأطفال.
- إعلان النتيجة للطفل بعد كل تصويبه ولا يبدأ في التصويبة التالية إلا بعد سماع نتيجة التصويبة السابقة لها.
- يفضل أن تكون المجموعات متجانسة أو على الأقل لديهم نفس الخبرة وفى مرحلة عمرية واحدة.

اللعبة الخامسة (التعدية داخل الطوق)

نوع اللعبة: فردية

عدد المشتركين: خمسة أطفال

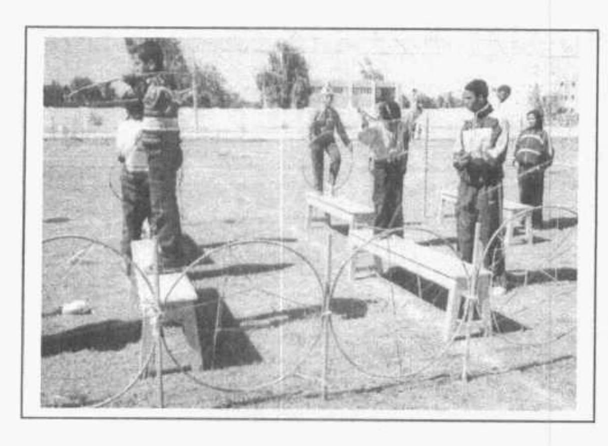
الأدوات اللازمة:

- خمسة أطواق
- ثلاثة مقاعد سويدية أو خمسة كراسي بارتفاع مناسب ومريحة لوقوف الطفل.
- ساعة إيقاف

الملعب: مساحة خمسة أمتار للطول × خمسة أمتار للعرض، ويفضل أن تكون الأرض مستوية تماما والمقاعد أو الكراسى مثبتة جيدا ومستقرة على الأرض تماماً.

عدد المحكمين: ستة حكام بواقع حكم لكل طفل بجانب حكم عام مسئول عن الزمن.

الفكرة وطريقة الأداء: الأطفال وقوف على الكراسى والمقاعد السويدية، ومع كل منهم طوق، عند سماع الإشارة بالبدء يقوم كل طفل بالتعدية داخل الطوق من وضع الوقوف والذراعان عاليا مبتدءاً بالذراعين ومنتهياً بالقدمين ويتم تكرار الأداء عن طريق رفع إحدى القدمين عن المقعد السويدي ليستطيع تمرير الطوق ثم التبديل مع القدم الأخرى ليبدأ في التكرار التالي وهكذا خلال ٣٠ ثانية.



طريقة تحديد الفائز:

يفوز الطفل الذي يحصل على أكبر عدد من التكرارات خلال الزمن المحدد.



ملاحظات وإرشادات:

- يسجل العدد الذي حصل عليه كل طفل من تكرارات تعدية الطوق بكامل جسمه.
- أفضل طريقة لتعدية الطوق من وضع الوقوف الذراعان عاليا وترك الطوق

ليسقط مارا بالذراعين والجسم ثم ترفع إحدى القدمين والارتكاز على الأخرى لتعدية الطوق ثم القدم الثانية، وهكذا يتم التكرار.

- يفضل عمل نموذج من الحكام أمام الأطفال قبل البدء في الأداء أو تدريب الأطفال على الأداء قبل السباق.

اللعبة السادسة (التصويب على هدف معلق)



نوع اللعبة: فردية.

عدد المشاركين: خمسة أطفال.

الأدوات اللازمة:

خمسة خطوط مرسومة على الأرض بطول متران.

خمسة مقاعد سويدية .

خمسة أهداف خشبية (حامل خشبي معلق به سلة).

خمسة كرات (يد أو بديلة).

خمسة دوائر مرسومة على الأرض بجانب نهاية المقعد أو خمسة أطواق.

خمسة صناديق لوضع الكرات بها.

خمسة استمارات تسجيل.

الملعب:

مساحة لا تقل عن ٣٠ متر طول × ١٠ متر عرض، ويعد الملعب مبتدءا بخط بداية على أحد جانبيه صندوق موضوع به كره، وعلى بعد ١٠متر يوضع عائق خشبى، وعلى بعد مناسب يوضع مقعد سويدي، وبجوار نهاية المقعد ترسم دائرة على الأرض قطرها ٨٠ سنتيمتر أو يوضع طوق بحيث يبعد نصف متر من المقعد وأمام المقعد الهدف الخشبي المعلق به السلة لتصويب الكرة عليه.

عدد المحكمين: خمسة حكام بحيث يخصص حكم لكل طفل.

الفكرة و ـريقة الأداء: الأطفال وقوف خلف خط البداية، ومع كل منهم كرة، مع إشارة البدء يقوم الطفل بالعدو خلال العشرة أمتار الأولى، ثم يقوم بتعدية الحاجز ثم المشي والكرة أماماً على المقعد السويدي، وعند الوصول لنهاية المقعد السويدى عليه القيام بالتصويب علي الهدف ثم الهبوط داخل الدائرة أو الطوق ويكرر هذا الأداء ثلاث مرات.

طريقة تحديد الفائز:

تحدد درجة واحدة للمشى الصحيح على المقعد السويدي، ودرجة ثانية لتعدية الحاجز وثالثة للتصويب ودرجة رابعة على تكامل الأداء بسرعة، والفائز من يحصل على أعلى درجة في كل تصفية.

ملاحظات وإرشادات:

- يفضل عمل نموذج من قبل الحكام أمام الأطفال.
- لا مانع من تعليم الأطفال المشى الصحيح على المقعد السويدى.
- يفضل أن تكون العودة بعد نهاية الأداء الأول من الجرى إذا كان الأطفال في مرحلة سنية متقدمة ولديهم خبرة.



اللعبة السابعة (نقل المشابك وفك العقد)

نوع اللعبة : فردية.

عدد المشتركين : خمسة أطفال.

الأدوات اللازمة :

- أربعة عصي مدببة لتثبيتها في الأرض
- حبلان كل منهما بطول عشرة أمتار لربط كل منهما بين عصاتين.
- خمسة مقاعد سويدية.
- خمسة وعشرون شريط قماش ملون.
- خمسة وعشرون مشبك غسيل بلاستيك.

الملعب: مساحه لا تقل عن ١٢×١٢ متر مقسمة إلى خمسة حارات بخطوط فاصله.

عدد المحكمين:

خمسة حكام + حكم عام على أن يخصص حكم لكل حارة

الفكرة وطريقة الأداء:

الأطفال وقوف أمام المقعد السويدي، وعند سماع الإشارة بالبدء يجري كل منهم لفك شريط واحد أو مشبك واحد بالفم والعودة جرياً لوضعه على المقعد السويدي الموضوع في نهاية الخط.

طريقة تحديد الفائز:

يفوز الطفل الذي ينتهي أولا من فك عقد الشرائط ونقلها مع المشابك.



ملاحظات وإرشادات:

- يسمح للطفل بعد فك الشريط أو المشبك من الحبل أن ينقله بيده أثناء الجري.
- لا يسمح للطفل بفك اكثر من شريط واحد أو مشبك واحد في كل مرة.
- ربط الشرائط بالحبل المثبت بين العصاتين يكون بعقدة واحدة ليسهل على الأطفال فكها.
- يجب أن يكون ارتفاع الحبل المربوط بين العصاتين مناسب لطول المشتركين في اللعب وفى مستوى الذقن.

اللعبة الثامنة (الكراسي الموسيقية)

نوع اللعبة: جماعية.

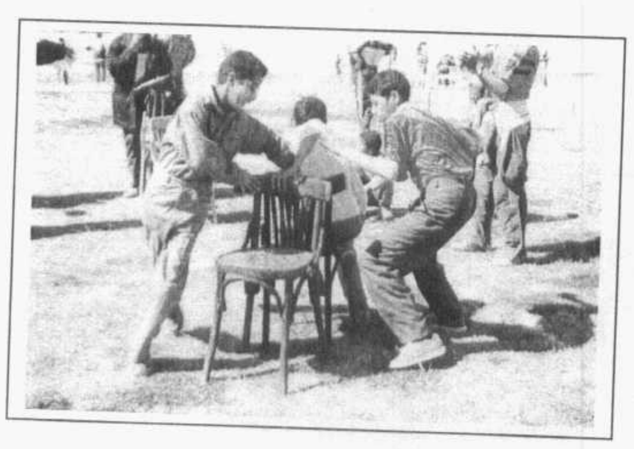
عدد المشتركين: خمسة أطفال.

الأدوات اللازمة:

- أربعة كراسي صغيرة تتناسب وعمر الأطفال.
- جهاز كاسيت به شريط مناسب للعبة أو دف.

الملعب: مساحة مناسبة لا تقل عن ٧ × ٧ متر ويفضل أن تعد في شكل دائرة

عدد الحكام: حكم واحد فقط.



الفكرة وطريقة الأداء:

الأطفال وقوف في شكل دائرة حول الكراسى الموسيقية، ومع إشارة البدء من الحكم عن طريق الموسيقى أو النقر

على الدف يقوم الأطفال بالجري حول الكراسي التي تم وضعها في شكل دائـــرة، وعند توقف الموسيقى أو النقر على الدف يحاول كل طفل أن يجلـــس علـــى أحـــد الكراسي والطفل الذي لايجد مكاناً يخرج من اللعبة.

طريقة تحديد الفائز:

يفوز الطفل الذي يستمر حتى النهاية ويجلس على الكرسي الأخير.

ملاحظات وإرشادات:

- ملاحظة أن يكون عدد الكراسي أقل من عدد المشتركين في اللعبـــة بكرســـي واحد فقط.
- عند خروج أحد الأطفال يتم استبعاد كرسى من الملعب.
- يتم التغيير في إيقاع الموسيقى أو النقر على الدف ما بين السرعة والبطء.
- يفضل الاتفاق على إشارة معينة لتغيير اتجاه الجرى حول الكراسى الموسيقية.

اللعبة التاسعة (سباق البالونات)

نوع اللعبة: جماعية.

عدد المشتركين:

خمسة أطفال لكل فريق بمجموع ٢٥ طفل.

الأدوات اللازمة:



- عشرة صناديق
- مائة بالونه مملوءة بالمياه.



الملعب:

مساحة لا تقل عن ٣٠ متر طول × ١٠ متر عرض، تقسم إلى خمسة حارات بحيث لا يقل طول الحارة عن ٣٠ متر على أن يقف الطفل الأول من كـــل فريـــق على خط البداية الذي وضع على قمته صندوق موضوع به البالونـــات المملـــوءة بالمياه ويبعد عنه الطفل الثانى بمسافة خمسة أمتار وأن يقف الطفل الأخيـــر قبـــل

خلف خط النهاية بنفس المسافة للجرى ووضع البالونات المملوءة بالماء في الصندوق الفارغ الذي وضع خلف خط النهاية.

عدد الحكام: خمسة حكام على أن يخصص حكم لكل حارة وفريق بجانب الحكم العام للعبة.

الفكرة وطريقة الأداء:

يقف كل فريق من الأطفال على شكل قاطرة ما بين خط البداية والنهاية على أن تكون المسافة بين كل طفل والآخر ٥ متر وكذلك ما بين الطفل الأخير وخط النهاية، ومع إشارة البدء يقوم الطفل الأول الذي يجاور الصندوق برمى البالونة المملوءة بالمياه إلى الطفل الثاني الذي يليه وهكذا حتى الطفل الخامس الذي يقوم بالجري لوضعها في الصندوق الموضوع خلف خط النهاية.



ـريقة تحديد الفائز: يفوز الفريق الذي ينقل أكبر عدد من البالونات المملوءة بالماء عند نهاية الوقت المحدد.

ملاحظات وإرشادات:

- مراعاة أن توضع كمية محددة من الماء في كل بالونة.
- يجب أن تصل البالونة إلى الصندوق الثاني والموضوع خلف خط النهاية سليمة حتى يمكن عدها لتحديد الفريق الفائز.
- تحدد مسافة ليقف فيها الطفل حتى لا يقترب الزميل السابق له أو التالي منه.

اللعبة العاشرة (العربة البشرية المطورة)

نوع اللعبة: جماعية

عدد المشاركين: خمسة لكل فريق بمجموع ٢٥ طفل.

الأدوات اللازمة:

- بساط جمباز أو أرض لينه.

الملعب: ملعب مساحته عشرة أمتار طولاً × عشرة أمتار للعرض، تقسم إلى خمسة حارات بفواصل خمسة سنتيمترات بين كل حاره وأخرى.

عدد المحكمين: خمسة حكام.

الفكرة و ـريقة الأداء: الأطفال وقوف خلف خط البداية، ومع إشارة البدء يقوم كل أربعة أطفال من كل فريق بالجلوس على أربع مع وضع الكفين على الأرض ويقوم الطفل الخامس بالرقود فوق ظهورهم ومع إشارة البدء يبدأ كل فريق في السير وهم يحملون زميلهم في هذا الوضع إلى خط النهاية.



ـريقة تحديد الفائز: يفوز الفريق الذي يعبر خط النهاية أولاً دون سقوط الطفل المحمول.

ملاحظات وإرشادات:

- يراعى تنفيذ هذه اللعبة على أرض لينه في حالة عدم وجود بساط جمباز.
- يفضل أن تؤدى هذه اللعبة على موسيقى حقيقية هادئة.

اللعبة الحادية عشر (المرشد)

نوع اللعبة: زوجية

عدد المشاركين: طفلان لكل فريق بمجوع عشرة أطفال

الأدوات اللازمة:

- خمسة كرات مناسبة من حيث الحجم والوزن.
- عشرة أشرطة من القماش لربط أعين الأطفال المشاركين في اللعب.

الملعب: عشرون متر طولاً × عشرة أمتار للعرض، على أن تقسم هذه المساحة إلى حارات مناسبة ومتساوية وأن يخصص حارة لكل فريق.

عدد المحكمين: خمسة حكام بواقع حكم لكل فريق بالإضافة إلى الحكم العام.

الفكرة وطريقة الأداء:

الأطفال مجموعات زوجية خلف خط البداية وكل منهما خلف الآخر، الطفل الأول مربوط العينين ومعه كرة والطفل الثاني يقوم بدور المرشد، ومع إشارة البدء يضع الطفل الأول الكرة علي الأرض أمام قدميه ليقوم بدحرجتها على الأرض للأمام عن طريق المرشد حتى خط النهاية بحيث لا تخرج الكرة عن الحارة المحددة لدحرجتها.



ـريقة تحديد الفائز: يفوز الفريق الذي يصل إلى خط النهاية أولا.

ملاحظات وإرشادات:

- الربت بخفة على الكتف الأيمن يعنى أن الكرة ناحية اليمين والعكس صحيح، والربت على مؤخرة الرأس يعنى التقدم للأمام، والمسك من الكتفين يعنى التوقف تماما عن المشي.
- يتم التبديل بين الطفلين بحيث يصبح الطفل المربوط العينين مرشداً.

اللعبة الثانية عشر (تكوين الأشكال) (البازل)



نوع اللعبة: جماعية.

عدد المشتركين: خمسة أطفال لكل فريق بمجموع خمسة وعشرون طفل.

الأدوات اللازمة:

- قطع إسفنج مقسمه إلى أجزاء أو بطاقات كرتونية.
- صور لحيوانات وطيور ولأشخاص تعبر عن المهن بالبيئة.
- مادة لاصقة.

الملعب: مساحة عشرون متر طولاً × عشرون متر للعرض.

عدد المحكمين: خمسة حكام بحيث يحدد حكم لكل فريق بجانب الحكم العام.

الفكرة وطريقة الأداء:

الأطفال مجموعات وكل مجموعة في شكل صف خلف الخط الجانبي للملعب، وعلى الحكم المسئول عن كل مجموعة أن يعرض عليهم صورة كاملة ليتعرفوا عليها، ثم يعطى لكل طفل منهم جزء من هذه الصورة، ومع إشارة البدء من الحكم العام وسماع الموسيقى يبدأ الأطفال في الجري لدخول الملعب والتحرك بداخله

معبرين بانفعالاتهم عن الصورة التي ببطاقتهم والتي يحمل هو جزء منها، وعلى الأطفال أثناء تحركاتهم بالملعب تبديل البطاقات فيما بينهم، وعند توقف الموسيقى أو سماع إشارة الحكم بالتوقف على الأطفال ترك البطاقات على الأرض والعودة إلى الحكم مرة أخرى ليتعرفوا على البطاقة المطلوب منهم تجميعها، ومع إشارة الحكم وسماع الموسيقى تبدأ كل مجموعة من الأطفال في تجميع الصورة أمام الحكم خلف الخط الجانبي للملعب في المكان المحدد لذلك.



طريقة تحديد الفائز:

يفوز الفريق الذي ينتهي أولا من تكوين الصورة.

ملاحظات وإرشادات:

- يفضل أن تكون الأشكال المطلوب تجميع أجزائها مألوفة ومثيرة لدى الأطفال المشاركين.
- ضرورة وضع الشكل كاملاً أمام الأطفال في المكان المحدد لتجميع الأجزاء فيه ليسهل على الأطفال تكوين الشكل بسهولة وسرعة.



مراجع الباب الثالث

إبراهيم عصمت مطاوع: " استراتيجية طفل ما قبل المدرسة " المؤتمر الأول لتطوير برامج إعداد معلمات دور الحضانة ورياض الأطفال، القاهرة، المجلس القومي للطفولة والأمومة.

أنطونيو خير ياكوفا: التربية البدنية والنمو العقلى للأطفال، ترجمة محمد كمال مصطفى، مجلة مستقبل التربية، اليونسكو، العدد الأول، ١٩٨٠م.

ابتسام محمد المهدى: أثر برنامج مقترح على بعض المهارات الحركية الأساسية لأطفال دور الحضانة بمحافظة الشرقية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة الزقازيق، ١٩٨٦.

المجلس العربي للطفولة والتنمية: دراسة تحليلية عن واقع رياض الأطفال في الوطن العربي، القاهرة، المجلس العربي للطفولة، ١٩٨٩م.

خضير سعود الخضير: المرشد التربوي لمعلمات رياض الأطفال بدول الخليج العربي، الرياض، مكتب التربية العربي لدول الخليج، ١٩٨٦م.

زكريا إبراهيم وآخرون: الطفل العربي والمستقبل، الكويت، كتاب العربي، ١٩٨٩م.

سامية ربيع، وعزيزة عبد الغنى: تأثير برنامج مقترح بالأدوات الصغيرة على تنميه القدرات الإدراكية الحس حركية وبعض المهارات الطبيعية لأطفال ما قبل المدرسة، بحث منشور، مجلة بحوث التربية الرياضية، المجلد الأول، أغسطس ١٩٨٨.

شوقي جلال : غرس التفكير العلمي لدى الأطفال، الثقافة العلمية في كتب الأطفال، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٥م.

على أحمد لبن: مرشد المعلمة برياض الأطفال للمعلمات وطالبات التربية العملية والأمهات، القاهرة.

علي فالح الهنداوي: سيكولوجية اللعب، مكتبة الفلاح الكويت، ٢٠٠٣م.

عواطف إبراهيم: الطرق الخاصة بتربية الطفل وتعليمه في الروضة، مكتبة الأنجلو، القاهرة، ١٩٩٤م.

هدى قناوي: الطفل تنشئته وحاجاته، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٨٣م.

Antje Kientz & Deibel : Mit Allen Sinnen Draupen Und Drinnen , Aol Verlag , 1996 .

Belka, David E., & Williams, Harriet G.: Canononical Relationships among Perceptual-motor, erceptual, and Cognitive Behaviours in Children, R. Q. Vol. 51, No. 1980. N. 28-463:477.

Eric James , Gundrum , the impact of an extra year of school on developmentally Delayed Kindergarten students \" Ed. D, Northern Arizona university, 1993.

Folio, Mary Rhonda, Ed. D.: Validation Of Development Motor Sacles And Programed Activities For The Development Of Motor, Skill Achievement Dissertation Abstracts Intrenational, Vol. 36, No. 8 P. 5123, 1976.

Good Frey, B, B, & Kephart, N,: Movement Pattens And Motor Education Appletury Cofts N.Y,1969.

Hall, John William, The Influence Of Selected Activity Programs An Strength Of The Thigh And Leg Extensors Of Preschoolers As Measured By Cable Tension, University Of Oreoon,1975, Abst. Vol, 36, A. No. 9, March, 1976.

Joseph F . Callahan , Leonrd H . clark ,Foundation of Education , N. Y. Mecmillan Publishing, 1983.

Kephart, E. J. : Wie weit ist ein Kind entwickelt ? Ein Anreitung zur Entwicklungs Uberpruf Uni. Dortmund. 1975.

Meszaros, Lois Chilcoat, Ph. D.: Effects of Assensorimotor Skils, Curriculum on the Senorimotor Skills, Body Awareness and Readiness for Learni of Developmentally Lagging Kindergarten Students No. 8, P. 1363, 1979.

Mukhima, V. : Growing Up Human, Moscow, Progress Publishers, 1984.

Williames, Frank, E.: Models for Encouraging creativity Inter classroom by Integrating cognitive Affective Behaviors, Educational Technology, R. Q., Vol. 28, ho;, December 1969.





إهداء خاص

إلى أستاذتي الفاضلة..

الأستاذ الدكتور ليلى زهران

وابناي محمد، زياد عاصم...

وزوجتي الغالية....

أهدي

باكورة خبراتي التطبيقية وخلاصة قراءاتي النظرية آملاً من الله عز وجل أن يكون هذا المرجع العلمي هو البداية لمراجع علمية أخرى تثرى المكتبة العربية وتسد النقص الموجود بها.

عاصم صابر راشد

الموضـــــــوع	الصفحة

الباب الأول
المقومات النظرية للعب التربوي

الموضـــــــــوع	الصفحة

الباب الثاني

المقومات التطبيقية للعب التربوي

الموضـــــوع	الصفحة

الباب الثـــالث

نموذج لبرنامج ألعاب حركية

تم بحمد الله

رقـــــــم الإيـــداع : ٢٠٠٥/٥١٦١
الـــترقـــيم الدولـــي : I . S . B . N
977 5484 - 04 - 9